4
I SEGRETI DI BABILONIA
misteri d'oriente
HEADLINE COLLIN
TERPANT
librogame®

librogame®

collana diretta da Giulio Lughi

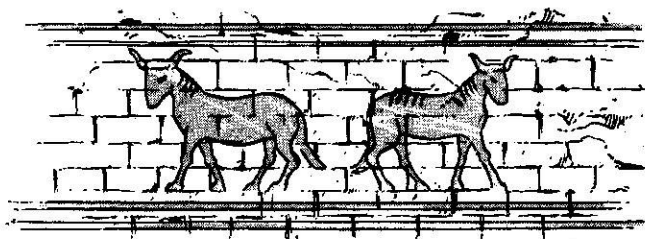
Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

I SEGRETI DI BABILONIA

HEADLINE - COLLIN

illustrato da Jacques Terpant
tradotto da Eleonora Baron

Gruppo di progettazione:
Jacques Collin
Fred Gordon
Doug Headline
Dominique Monrocq
Michel Pagel
Benjamin Scias
Pierre Scias

Prima ristampa, luglio 1990

ISBN 88-7068-224-2
Titolo originale:
«La Saga du Prêtre Jean - Les mystères de Babylone».
Prima edizione: Hachette.

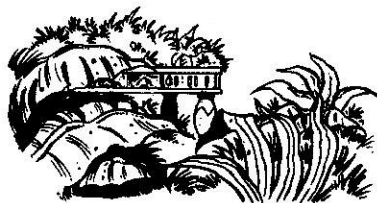
Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati.

Edizioni E. Elle
34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Telex 460628 Fax 772214

Misteri d'Oriente

Attento, amico lettore, stai per entrare nelle vesti di un personaggio misterioso vissuto ai confini tra storia e leggenda: il Prete Gianni. Lontani echi di verità storica si sono mescolati nei secoli con le più bizzarre fantasie, e il Prete Gianni è stato identificato via via con ricchissimi sovrani, con spietati avventurieri, con inquietanti personificazioni del Male. Marco Polo nel *Milione* lo colloca nelle steppe della Mongolia, l'Ariosto nell'*Orlando Furioso* lo presenta come sovrano di un regno ai confini del mondo, vicino al paradiso terrestre.

In questo libro il Prete Gianni è un cavaliere cristiano, suddito di Riccardo Cuor di Leone, che abbandona i suoi compagni per una folle avventura nelle affascinanti terre degli infedeli. Soldato obbediente ma spirito inquieto, servo del Signore assetato di nuove esperienze, il Prete Gianni è un uomo di frontiera: tra realtà e immaginazione, tra Bene e Male, tra l'Occidente cristiano e le mille seduzioni delle terre d'Oriente. La sua immagine è il Doppio, la sua essenza è la spinta fatale a varcare i confini dell'avventura.

Bada dunque, amico lettore, stai per entrare in un gioco molto pericoloso...

Le regole del gioco

Forza e Vita

Per vivere pienamente questa avventura devi conoscere le tue caratteristiche principali: la **Forza** e la **Vita**. La Forza si misura in punti di Forza e la Vita in punti di Vita.
Punti di Vita: questo termine generico si riferisce a tutto ciò che riguarda la salute, la resistenza fisica e psichica, la capacità di recupero dopo i combattimenti, ecc.. Per conoscere il tuo punteggio iniziale di Vita, getta due dadi e aggiungi 18 al risultato del lancio. Il totale ottenuto rappresenta il numero dei tuoi punti di Vita. Durante l'avventura il punteggio varierà spesso, ma non dovrà mai superare questo valore iniziale, tranne in qualche circostanza speciale che verrà precisata nel testo.
Punti di Forza: questo termine generico fa riferimento a tutto quello che concerne la tua energia durante i combattimenti, la destrezza nell'uso delle armi, la qualità dell'armatura o di altre protezioni esterne, ma anche alla forza, alla decisione e all'abilità. Per conoscere il numero dei tuoi punti di Forza, getta due dadi e aggiungi 6 al risultato del lancio. Il totale ottenuto rappresenta il numero dei tuoi punti di Forza. Questo punteggio rimarrà invariato, tranne che in rare occasioni che ti verranno segnalate nel corso dell'avventura (ad esempio, quando userai un'arma magica).

Equipaggiamento

All'inizio dell'avventura disponi di una spada e di una bisaccia che puoi gettare a tracolla, nella quale sistemerai tutto ciò che possiedi. Hai anche dell'oro che tieni in una borsa appesa alla cintura. Per calcolare il numero esatto dei pezzi lancia due dadi, due volte di seguito. Somma i quattro numeri ottenuti: se sei fortunato, puoi guadagnare 24 pezzi d'oro; nel peggiore dei casi, invece, ne avrai solo 4. Segnali sul **Registro d'Equipaggiamento** che trovi più avanti. Attenzione: se resti sprovvisto d'oro perdi la possibilità di fare acquisti!
La bisaccia ha una capacità limitata: può contenere al massimo 10 oggetti, e nel corso dell'avventura devi stare attento a non superare questo numero. Se per un motivo qualunque perdi il sacco, puoi portare con te solo due oggetti a tua scelta, e devi abbandonare gli altri.
Disponi anche di due otri d'acqua, ognuno dei quali contiene 2 razioni. Ad ogni pasto consumi una razione d'acqua, a meno che il testo non dia indicazioni diverse. Se perdi gli otri, non puoi più trasportare acqua... abbine cura!
All'inizio possiedi anche 4 razioni di cibo, sufficienti per quattro pasti. Ciascuna di esse va considerata come un oggetto da inserire nella bisaccia. Durante il viaggio devi mangiare e riposare, altrimenti sarai penalizzato. Non lo dimenticare!

Incantesimi, Pozioni e Oggetti magici

Durante quest'avventura avrai molte occasioni di entrare in possesso di oggetti magici e pozioni di vario genere. Ti verranno fornite anche formule magiche scritte su pergamene con caratteri comprensibili solo ai maghi e agli iniziati. Un religioso di alto rango come te ha acquisito una profonda conoscenza della magia, quindi sei in grado di utilizzare tutte le pergamene, le pozioni, gli oggetti magici e gli incantesimi di ogni tipo che troverai

durante il percorso. Generalmente, fiale o flaconi di pozione e pergamene possono essere usate una sola volta. Quindi dovrai cancellarle dal Registro d'Equipaggiamento via via che le utilizzi. In alcune occasioni, segnalate sempre nel testo, le pozioni o gli incantesimi sono dotati di un potere sufficiente per più di un'utilizzazione. Non dimenticare, nel corso della tua ricerca, che la magia presenta anche degli svantaggi. Spesso un duello è meno pericoloso di un incantesimo gettato nel momento sbagliato!

Modificazioni

Le **Modificazioni** che troverai in questo libro sono di due tipi.
La prima ti riguarda direttamente: altera in modo permanente il tuo punteggio di Forza. Se nel calcolare il tuo punteggio di Forza hai ottenuto 17, usufruisci di una Modificazione-Forza di 1 punto: da 17 passi a 18. Se invece hai ottenuto 18, la Modificazione-Forza è di 2 punti. Il tuo punteggio totale sarà quindi 20 e non 18.
La seconda riguarda i tuoi avversari: è chiaro che un passerotto non può danneggiarti quanto un drago! Questo è già tenuto in considerazione nel punteggio di Forza dei tuoi avversari, ma in alcuni casi noterai una Modificazione al danno che un avversario ti provoca durante un assalto. Comunque si tratta di una cosa semplicissima, che ti verrà spiegata chiaramente nel corso dell'avventura.

Combattimenti

Nelle tue peregrinazioni ti capiterà di affrontare nemici di ogni genere e creature fantastiche. Solitamente i duelli vanno portati a termine, ma in alcune circostanze ti verranno date altre possibilità. La Forza e la Vita dell'avversario di turno sono sempre indicate nel testo. Il combattimento si svolge così:

1. Determina la tua **Forza d'Attacco**: lancia due dadi e somma il numero ottenuto al totale di Forza che possiedi al momento. Il risultato rappresenta la tua Forza d'Attacco.
2. Determina la Forza d'Attacco del tuo avversario: getta due dadi e somma il numero ottenuto al totale di Forza del tuo avversario. Il risultato è la Forza d'Attacco del tuo avversario.
3. Se la tua Forza d'Attacco è superiore a quella del tuo avversario, lo hai colpito. Se, al contrario, la sua Forza d'Attacco è superiore alla tua, sei stato ferito. Il danno subito si calcola in questo modo: calcola la differenza tra le due Forze d'Attacco. Il numero ottenuto è quello dei punti di Vita persi dal combattente sconfitto.
4. Dopo ogni assalto, correggi il tuo totale di Vita o quello del tuo avversario sottraendo i punti corrispondenti al danno inflitto. Riparti dal numero 1 e continua finché il punteggio di Vita di uno dei due combattenti scende a 0. Esaurire i punti di Vita significa la morte!

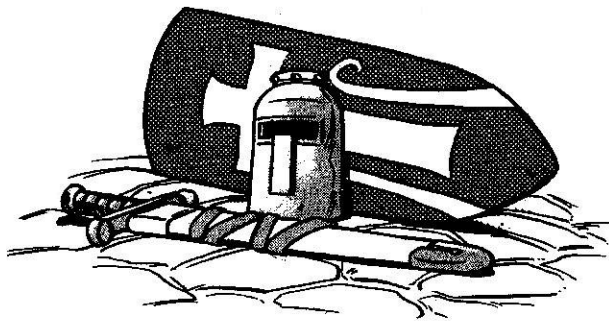
Non dimenticare che devi tenere conto di eventuali Modificazioni (vedi il paragrafo relativo) alla tua Forza d'Attacco o a quella dell'avversario.

Combattimento con più avversari

In alcuni casi ti troverai faccia a faccia con più avversari. Ti verranno date indicazioni sul modo di condurre questo tipo di combattimento.
A volte li affronterai tutti insieme, a volte invece singolarmente.

1. *Combattimenti individuali*. In questo caso ti batterai contro più avversari, ma li affronterai in una serie di singoli duelli. Appena avrai sconfitto il primo avversario passerai al secondo, poi al terzo e così via finché li avrai messi tutti fuori combattimento.
2. *Combattimenti raggruppati*. Si tratta di combattimenti con avversari la cui forza non giustifica dei duelli individuali. In questo caso dovrai affrontare i tuoi avversari come se fossero un unico nemico, sommando i loro punteggi di Forza prima di ogni lancio di dadi per determinare la loro Forza d'Attacco. Via via che sconfiggi i tuoi avversari, diminuirà anche la loro Forza d'Attacco.
3. *Combattimenti multipli*. Spesso dovrai affrontare più avversari nello stesso momento, in un'autentica mischia! In questo caso, ad ogni assalto devi lanciare due dadi per te e due per ciascuno dei tuoi avversari. Immaginiamo che tu debba affrontare due nemici: se la tua Forza d'Attacco è superiore a quella di entrambi i tuoi avversari, sei riuscito a infliggere un danno a tutti e due. Se la tua Forza d'Attacco è superiore a quella del primo avversario ma è inferiore a quella del secondo, hai danneggiato il primo ma l'altro è riuscito a colpirti. Se la tua Forza d'Attacco è inferiore alla Forza d'Attacco di entrambi i tuoi avversari, vieni ferito due volte e devi conteggiare entrambi i danni subiti. Lo stesso sistema resta valido se gli avversari sono tre, quattro, cinque o anche dieci! Quando ti resterà un solo avversario, continuerai il combattimento come un normale combattimento individuale.

I Registri

Userai il Registro d'Equipaggiamento ed il Registro di Combattimento come diari di viaggio. Segnerai nelle apposite caselle la lista degli oggetti in tuo possesso, contenuti nella bisaccia o altrove, le provviste e l'oro a tua disposizione. Vi annoterai anche le progressive modifiche dei tuoi punti di Vita e Forza. Conserva i punteggi iniziali e non cancellarli mai. Invece dovrai correggere via via i totali del momento a seconda dei danni subiti in combattimento. Ricorda che se il totale di Vita o di Forza scende a zero, è la morte!
In questo caso, dovrai ricominciare daccapo l'avventura. Tieni sempre i Registri in ordine e ricordati di cancellare volta per volta gli oggetti utilizzati.

Il carisma del Prete Gianni

Prima che uomo d'armi e grande viaggiatore, il Prete Gianni è soprattutto un uomo di chiesa. La sua fede è incrollabile, ed egli porta sempre racchiusa in sé la parola di Dio. Il suo potere di conversione è una dote eccezionale che si somma alla sua abilità di soldato e ad una singolare apertura di spirito.
Il Prete Gianni possiede un'autorità straordinaria: la sua sola presenza basta spesso a convincere gli avversari a gettare le armi e ad abbracciare la fede di Cristo. Puoi

usare questo potere di conversione una sola volta nel corso dell'avventura, per evitare di affrontare un nemico. Ma attenzione! Questo potere agisce solamente sulle creature umanoidi e intelligenti: esseri umani, al limite anche Troll e Goblin, ma in nessun caso ti permetterà di convertire una tigre dai denti a sciabola o uno spettro! Inoltre, può essere usato solo quando affronti un unico avversario. Quando decidi di utilizzare questo potere di conversione, considera vinto il combattimento e vai al paragrafo indicato. A volte questo carisma ti consentirà di raccogliere delle informazioni in più: il testo ti darà indicazioni precise. Certe creature sono immuni al potere di conversione del Prete Gianni (maghi molto potenti, ad esempio). Rifletti prima di agire. Comunque, nulla ti obbliga a fare uso di questo potere durante l'avventura.

Il giudizio di Dio

In alcuni combattimenti la volontà divina influirà sulla tua sorte. Se, lanciando i dadi, ottieni un doppio 6, hai ucciso il tuo avversario. Se per contro il tuo avversario ottiene ai dadi un doppio 1, sarà lui a mettere fine ai tuoi giorni con un abile colpo! L'implacabile legge della guerra...

Dadi alternativi

Se non hai i dadi, puoi giocare utilizzando quelli stampati in alto sulle pagine di destra. Sfoglia velocemente il libro con il pollice e fermati su una pagina a caso: ecco, i dadi sono lanciati. Se le istruzioni dicono di lanciare un solo dado, tieni conto solo di quello stampato a destra.

Verso Shangri-La

Il viaggio del Prete Gianni si svolge in diverse tappe: Alamuth, l'antico Egitto, la giungla africana, Babilonia, l'India, la Cina... e ad ogni tappa corrisponde un volume della serie «Misteri d'Oriente».
Puoi leggere i volumi uno dietro l'altro, in modo da seguire il Prete Gianni nella sua folle avventura; ma puoi anche leggerli indipendentemente, in quanto ogni volume costituisce un'avventura a sé.
Nel Librogame, come sempre, il protagonista sei tu.

La leggenda del Prete Gianni

Alla fine del XII secolo d.C. il re Riccardo d'Inghilterra, detto Cuor di Leone per il suo grande coraggio, si recò in Terra Santa durante una delle Crociate. I migliori cavalieri sassoni e normanni si unirono a lui nella perigliosa impresa, e i fieri crociati portarono la parola di Dio nelle terre d'Oriente con la croce e con la spada, decisi a riconquistare Gerusalemme da poco caduta nelle mani degli Infedeli. San Giovanni d'Acri e altre città vennero conquistate dopo una feroce lotta, poiché gli avversari vendevano cara la pelle: le insegne di re Riccardo ondeggiavano al vento vittoriose.

Sono trascorsi solo pochi mesi, ma le battaglie hanno ormai perduto il loro sapore, e la tua bocca si riempie spesso dell'amaro sapore della cenere. Eri partito al fianco di Riccardo con il cuore colmo di entusiasmo: il tuo sovrano non ha mai avuto un suddito altrettanto fedele! Però, col passare dei giorni, la febbre della crociata è svanita, insieme ai sogni di riconquista del Santo Sepolcro.

Riccardo, dando prova di preveggenza, ti aveva predetto che un giorno le vostre strade si sarebbero separate, e che tu saresti partito solo, guidato dalla tua sete di orizzonti sempre nuovi. E così una sera a San Giovanni d'Acri hai deciso di seguire i desideri della tua anima avventurosa.

Prete Gianni! Prode tra i prodi, hai vinto più scontri di quanti ne possano affrontare cento guerrieri in tutta la loro vita! Riccardo ti considera un santo, ben sapendo l'importanza che dai alla parola divina e al messaggio di giustizia e bontà che essa contiene. Abile con la spada e con la parola, cavaliere insuperabile e grande oratore, la tua grandezza d'animo è pari al coraggio con il quale affronti i combattimenti. I tuoi tratti decisi ed il tuo fisico prestante hanno fatto di te una figura leggendaria. Intorno ai fuochi, la sera, gli uomini di Riccardo cantano le tue gesta. Ma nessuno immagina il tormento della tua anima!

Tu che hai traversato i mari, cavalcato nelle vaste foreste d'Albione, vinto i più difficili tornei, tu che hai seguito le orme di San Giorgio e affrontato il Drago, tu che hai vissuto mille altre avventure... tu non hai più pace! Il mondo non sembra più riservarti una sfida degna di te!

Ed è questo che ti ha fatto decidere di lanciarti in una ricerca ritenuta da tutti impossibile. Nel corso dei tuoi studi hai scoperto l'esistenza della città perduta di Shangri-La: nell'antica pergamena è scritto che essa sorge sulla cima di un picco quasi inaccessibile, ma non ne conosci l'esatta ubicazione. La città misteriosa ha il potere, si dice, di rendere immortali ed eternamente felici i suoi abitanti. Che ricerca meravigliosa, degna della tua sete d'avventura... E così il tuo destino è ormai sconvolto!

Mentre gli altri crociati riprendevano il mare alla volta dell'Inghilterra, ti sei messo in cammino nella direzione opposta, addentrandoti nel deserto verso la famosa fortezza di Alamuth, covo della setta degli Ismailiti e del loro capo Hasan ibn as-Sabbah. Quest'uomo di grande saggezza, soprannominato il Vecchio della Montagna, era certamente in possesso di preziose informazioni su Shangri-La. Raggiungerlo però si è rivelata un'impresa sovrumana, sia a causa dei pericoli del deserto, sia per il fanatismo della sua setta. Protetto dalle tenebre, sei riuscito ad introdurti con l'inganno all'interno delle mura della fortezza. Poi i pericoli si sono avvicendati a ritmo vertiginoso: perfidi Assassini, uomini-bestia, animali mostruosi, piante carnivore... Ti sei trovato circondato da trappole

di ogni sorta! E quando finalmente, grazie alla tua forza e alla tua astuzia, il Vecchio della Montagna si è trovato di fronte a te, non ha potuto darti delle informazioni precise. Il suo solo indizio sulla città perduta era il nome di Antarsis, un gran sacerdote di Osiride che sotto il faraone Amenophis IV Akhenaton, più di tredici secoli prima di Cristo, era riuscito a raggiungere Shangri-La. Accettando di aiutarti, Hasan Sabbah ti ha proiettato attraverso lo spazio ed il tempo verso l'antico Egitto, dove avresti cercato Antarsis, l'unico capace di aiutarti nella tua ricerca...

Ma a Tebe ti aspettava una brutta sorpresa: Antarsis e gli altri membri della casta sacerdotale erano ricercati dalle guardie del faraone Akhenaton, il quale stava tentando di eliminare gli adoratori degli dei egiziani per favorire il culto di un dio unico, Aton, il disco solare. Hai dovuto operare mille inganni per rintracciare Antarsis, scontrandoti tra l'altro con le guardie di Akhenaton. Correndo tra templi e tombe sei riuscito a liberare alcuni sacerdoti prigionieri e a ritrovare qualche amico di Antarsis. Una moltitudine di orribili mostri ha tentato di sbarrarti il passo, ma il tuo valore li ha sgominati tutti! Grazie alle indicazioni raccolte strada facendo, hai scoperto che Antarsis si nascondeva nella quarta piramide di Giza, detta piramide tronca. La sfinge ed i passaggi labirintici della Piramide ti hanno dato del filo da torcere, ma al termine di questo viaggio pericolosissimo hai trovato Antarsis!

Neppure il gran sacerdote conosceva la strada esatta per Shangri-La, ma aveva un'informazione preziosa: un consigliere di re Salomone, Nikanor, ha visitato la città che cerchi! Per darti una possibilità di ritrovarlo, Antarsis ti ha proiettato nel cuore dell'Africa australe, dieci secoli prima della nascita di Cristo, e ti ha fatto dono di uno strano oggetto: un Occhio Magico dai poteri stupefacenti, che non hai ancora interamente scoperto. Puoi utilizzare l'Occhio Magico una sola volta nel corso di un'avventura. (Attenzione! Se non hai letto il secondo volume dei «Misteri d'Oriente», *L'Occhio della Sfinge*, non puoi essere in possesso dell'Occhio Magico. Nel corso di questa avventura dovrai dunque per forza ignorare le istruzioni che lo riguardano!)

Giunto in Africa ti sei dovuto avventurare nell'inferno delle Miniere di re Salomone, dove Nikanor, caduto in disgrazia, si trovava imprigionato per ordine del monarca. Su richiesta di Salomone ti sei assunto il compito di liberare le miniere da un flagello misterioso: la Morte Bianca! L'esplorazione dell'immenso dedalo sotterraneo non è stata certo una gita di piacere! Nella tua caccia all'orrendo mostro hai dovuto superare un bel po' di pericoli, ma infine, nei recessi più nascosti e dimenticati della miniera, hai affrontato la Morte Bianca in un duello titanico al termine del quale ti sei trovato faccia a faccia con Nikanor. Il consigliere ha usato i suoi poteri magici per aiutarti, proteggendoti con un incantesimo di grande potenza: un blocco di ghiaccio magico, che ti avvolge sospendendo le tue funzioni vitali ed impedendoti di invecchiare. «L'uomo che ti condurrà a Shangri-La si chiama Souhsan. Nascerà a Babilonia, tra circa quattro secoli» spiega Nikanor. «Questo bozzolo protettivo di ghiaccio si scioglierà quando il tempo sarà venuto. Allora il fiume ti porterà dal saggio Souhsan, alla futura Babilonia!» Un po' sbalordito da queste rivelazioni, senti che il tuo polso rallenta e gli occhi ti si chiudono. Nikanor fa un ultimo cenno d'addio, poi il pesante mantello della notte ti avvolge. Il sortilegio di Nikanor avrà funzionato?

Per saperlo, vai all'**1**!

Registro d'Equipaggiamento

Punti di Vita

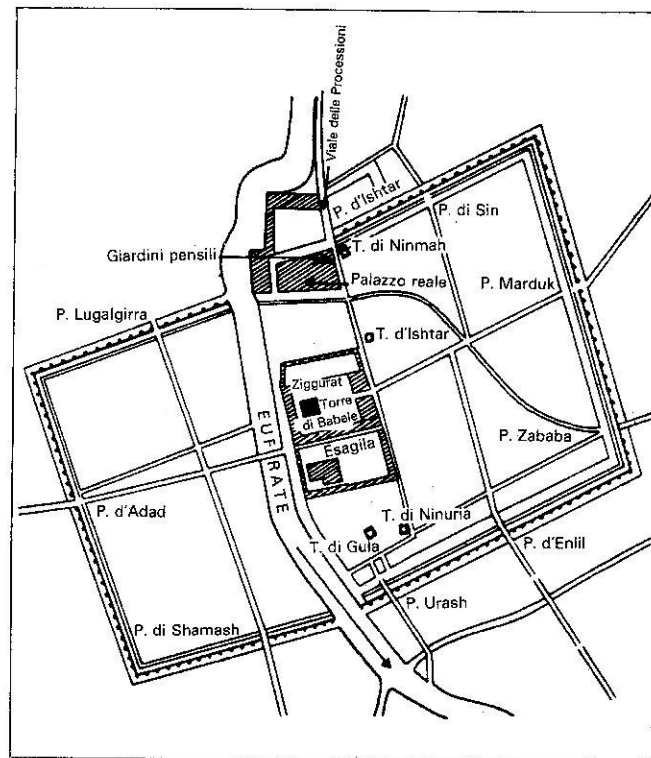
Punti di Forza

Contenuto della bisaccia: un oggetto per casella

Oro

Registro di Combattimento

Note

Babilonia

1

Riemergi dolcemente da un sonno profondissimo, riprendendo a poco a poco coscienza; se Nikanor non ti ha mentito, dovresti aver dormito circa quattrocento anni! Il tuo corpo è ancora completamente immobilizzato: il ghiaccio magico che ti ha protetto in tutti questi anni scomparirà solo tra qualche ora, in modo da permettere al tuo corpo di acclimatarsi.

Finalmente riesci a sollevare le palpebre, ancora nel blocco di ghiaccio; riesci a vedere tutto quello che succede intorno a te, ma nessuno può vederti: una saggia precauzione del mago per assicurarti un po' di tranquillità...

A giudicare da quello che intravedi al di là del ghiaccio, ti trovi nel mezzo di un mucchio di mercanzie, in un accampamento in pieno deserto. Ben presto scende la notte e i mercanti preparano i loro giacigli. All'orizzonte si staglia una città circondata da alte mura: se l'incantesimo gettato da Nikanor è stato efficace, quella dovrebbe essere Babilonia!

Un mercante barbuto, letteralmente ricoperto di ricche collane e sontuosi braccialetti d'oro, sta osservando il lotto di mercanzie di cui fa parte il tuo blocco. Lancia due dadi: se fai 6 o meno, vai al **127**. Se ottieni un 7 o più, vai al **278**.

2

Stupito per esserti lasciato ferire così facilmente, sguaini la spada e ti getti sul mercante. Un secondo dopo capisci che hai reagito nel modo sbagliato: lo stregone pianta lo spillone nel cuore della statuetta e tu crolli a terra privo di vita. La tua avventura finisce qui.

3

Rifletti un istante. Che cosa sai del giardino in cui ti trovi? Più o meno nulla. Se vuoi dirigerti verso una fontana che

avevi visto poco fa, vai al **57**. Se preferisci camminare in direzione delle risate che avevi sentito allontanarsi, vai al **277**.

4

Un'energia magica si sprigiona dalle mani disseccate della sinistra creatura: ti senti paralizzare, ed una specie di alone ipnotico ti circonda, ma la strega ha scelto male le sue armi! Ella ignora che in te c'è la volontà implacabile di un crociato di re Riccardo. Chiudi a forza le palpebre evocando nella mente l'immagine del sovrano a cui hai prestato giuramento, e resisti agli attacchi della strega. Finalmente senti svanire l'effetto del sortilegio e riapri gli occhi. Stringendo con forza la spada ti getti in avanti, sperando che la tua nemica non abbia il tempo di lanciare il nuovo sortilegio che sta preparando...
Vai al **368**.

5

Le tue dita si irrigidiscono un po' e scendono verso la carta di sinistra della prima fila. Inghiotti la saliva e la giri: sciagura! Sulla carta è dipinto uno scheletro rinchiuso in una gabbia sospesa al soffitto di una segreta.
Il cartomante nasconde a fatica il suo disappunto. «Il torrione» borbotta infine. «Il fato decide talvolta così, viaggiatore. Forse non eri destinato a completare la ricerca che hai intrapreso. Chi può dirlo!» Rabbrividisci: cosa significano le strane parole dell'uomo? «Purtroppo non resta più molto da dire. Addio, viaggiatore» conclude con un tono che non ammette repliche. Svuotato di ogni volontà, ti alzi e volti le spalle alle carte e al cartomante. Come un sonnambulo ti dirigi verso la biforcazione all'ingresso del Quartiere dei Giochi. Improvvisamente alle tue spalle risuonano delle grida furiose: «Arrestatelo! È lui! Lo riconosco!» Senza lasciarti il tempo di reagire, delle mani robuste ti stringono e ti disarmano in pochi secondi. Tre guardie babilonesi ti fissano severamente; cerchi di spiegare che sei innocente, che non hai commesso alcun crimine, ma nessuno ti crede. Sei vittima di un grave errore giudiziario!
Ma questo non impedisce alle guardie di tempestarti di colpi, insultandoti, e di incatenarti poi mani e piedi al muro umido e sudicio di una minuscola segreta. La tua avventura sta per finire, senza che tu abbia avuto la possibilità di capire perché! Così hanno deciso le carte...

6

L'agilità di Raf-Nadaihr ti sorprende: ha già affondato una daga nel fianco dell'avversario e combatte senza troppi problemi. Tu invece, devi sbarazzarti di un guerriero armato di spada.

Assassino	Forza 13	Vita 14

Se vinci, vai al **146**.

7

Sei incerto su quale condotta adottare, ma forse è meglio evitare del tutto il problema: dopotutto questa faccenda non ti riguarda! Ti giri e ti allontani, ma hai fatto appena qualche metro quando uno dei passanti ha la bella idea di cercare la sua borsa, ovviamente senza trovarla. Percepito il gesto, il ladro non perde un istante e punta il dito contro di te, urlando: «È lui! È stato lui! L'ho visto! È un ladro! Acchiappatelo!» Dieci uomini si gettano su di te e capisci al volo che sarebbe impossibile farli ragionare. Ti lanci in una corsa disperata sotto una pioggia di pietre, attraversando di volata la piazza del mercato senza neppure girarti a controllare se sei inseguito. Vai al **210**.

8

Hai trascorso gran parte della giornata nel suk, ma adesso sai dove si trova Mahal. Ti dirigi quindi a sud, chiedendoti cosa può essere questa Città Rossa. Vai al **227**.

9

Con un gesto vigoroso lanci il cranio verso i macabri birilli, ma lo slancio non è stato sufficiente: sei ancora un principiante, e non sei riuscito ad abbattere tutti i birilli al primo colpo. La “boccia” ha toccato tutte le ossa, ma ne restano ancora parecchie in piedi. Segna con cura il punteggio che hai ottenuto e lancia nuovamente i due dadi: dovrai fare la somma di questo secondo risultato con il primo. Se ottieni un risultato totale di 9 o meno, segnati il punteggio e poi vai al **398**. Se ottieni un 10 esatto, vai al **114**. Se ottieni un risultato superiore a 10, non segnare nulla di nuovo: conserva la cifra del primo lancio e vai al **453**.

10

Ti dirigi verso l’edificio di sinistra e osservi il grosso granchio impresso sulla porta. Proprio sopra c’è un batacchio a forma di pugno. Puoi bussare (vai al **461**) o entrare direttamente (vai al **492**).

11

Dopo qualche tentativo infruttuoso riesci finalmente a trovare un angolino riparato. Il posto ti sembra abbastanza sicuro ed il sonno non tarda a venire; ma l’abitudine al pericolo ha acuito i tuoi sensi, e ti risvegli all’istante sentendo quattro Ghul che si avvicinano: l’idea di figurare sul loro menù serale non ti alletta per niente, e ti allontani più in fretta che puoi. Vai al **471**.

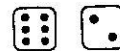
12

L’apparizione di tutti questi ladri ti stuzzica la mente: forse se ne capisci la ragione saprai qualcosa di più su questa Città Rossa; decidi dunque di seguirli. I ladri entrano nel parco e si dirigono verso il centro, poi si dividono in più gruppi e si separano. Scegli un gruppo a caso e continui l’inseguimento; dopo pochi metri vedi i ladri fermarsi vicino ad un carro e smontarlo per prendere le ruote. Osservi perplesso l’operazione, ma un grido ti strappa all’improvviso dalle tue riflessioni: uno dei ladri ti ha visto e si dirige verso di te. Tenti di fuggire, ma i ladri disseminati nel parco accorrono e ti accerchiano. Ti getti dietro ad un carro tentando di nasconderti, ma i ladri si avvicinano. Quel riparo non è certo sufficiente e ti stai già preparando a vendere cara la pelle, quando ti accorgi che lì accanto c’è un tombino. Senza perdere tempo lo sollevi e senza far rumore scivoli dentro. Vai al **353**.

13

Cammini verso sud, costeggi il fiume e poi attraversi nuovamente l’imponente ponte di pietra. Ben presto penetri nella Babilonia bassa, passando attraverso stradine riparate dal sole grazie ad una serie continua di teli che gli abitanti hanno teso da una casa all’altra. Le stradine si fanno sempre più strette, ed un rigagnolo che scorre al centro del selciato riesce a malapena a trascinare via i detriti che vi si accumulano. La frescura delle viuzze è profumata di spezie ed incensi. Vai al **182**.

14

La strega rotea freneticamente le mani, e i suoi occhi sembrano ingrandirsi all’infinito. Non distingui più la viuzza, né il selciato, e neppure il cielo. Solo gli occhi smisurati dell’immonda creatura brillano come brace davanti a te. Questo sguardo bruciante ti fa sentire immerso

in un torrente di fuoco, e le tue gambe si flettono. Improvvisamente una voce simile al tuono esplode nella tua mente: «Sei in mio potere! Devi obbedirmi!» Non sei più conscio di cosa ti accade, sai solo che non puoi resistere al comando imperioso. Ti senti strappare dal corpo, e adesso osservi dall'alto il tuo involucro carnale. La voce tonante riprende: «Tagliati la mano destra!» L'orrore della situazione non ti sfiora neppure: impassibile, ti vedi impugnare la spada con la mano sinistra e tagliare poi di netto la mano destra all'altezza del polso! «E adesso, tagliati la sinistra!» continua la voce spettrale. Il tuo corpo, ridotto ad un burattino senza coscienza, afferra la spada tra i denti e abbatte la lama affilata come un rasoio sul polso sinistro... Uno scoppio di risa riempie la tua mente mentre precipiti in un mare di sangue e dolore.
Ti risvegli con la testa attanagliata da una feroce emicrania, con dei vaghi ricordi dell'orrido incubo che ti ha attraversato la mente. Sfortunatamente non si trattava di un sogno! Il viso d'avvoltoio della strega si protende verso di te, oltre le sbarre della piccola gabbia in cui sei rinchiuso e dalla quale non potrai mai evadere ora che due monconi hanno preso il posto delle tue mani.

15

Le regole del duello sono semplici: c'è un solo scontro, e il primo che riesce a colpire l'avversario ha vinto. Posi il sacco e prendi in mano l'ascia. È dal tempo della crociata che non usi questo tipo di arma, ma i ricordi delle battaglie sono ben vivi nella tua mente e non dovresti avere troppi problemi. Gli altri duelli sono finiti e tutti i guerrieri vi stanno osservando; il maestro d'armi ti guarda negli occhi e poi si mette in guardia, subito imitato da te. Il silenzio è totale. Con voce sicura, annunci di essere pronto e ha inizio il duello.

Guerriero	Forza 15

Se vinci lo scontro, vai al **100**; se lo perdi, vai al **22**.
Le armi sono in legno e né tu né il tuo avversario perdete punti di Vita.

16

Cullato dagli effluvi delle piante cammini lentamente fino ai piedi della scala. Lasci con un po' di rimpianto questa terrazza ricoperta di rose, cespugli di bosso e lauro, gelsomini gialli e bianchi, sali in fretta i gradini e raggiungi il secondo livello dei giardini pensili.
Vai al **244**.

17

Ti torna in mente l'avvertimento enigmatico del cartomante. Rischiando il tutto per tutto, alzi un braccio in segno di pace e dici: «Buona sera! Spero che tu non voglia farmi del male. Cerco Barsip».
Il mostro scuote la testa e la bocca si allarga ancora di più, in una strana parodia di un sorriso. Con un gesto delle zampe unghiute ti invita a seguirlo. Devi quasi correre per stare al suo passo: questa bestiaccia sembra quasi volare! Ti guida in un piccolo passaggio che non avevi visto in precedenza, dove l'oscurità s'infittisce sempre più; in breve non riesci più a distinguere nulla, ma nonostante il buio ti rendi conto che stai attraversando un atrio. Speriamo che affidarsi a questo mostro non sia stato un errore fatale! Finalmente, dopo uno stretto corridoio, entri in una stanza: e ciò che vedi ti lascia senza parole...
Vai al **24**.

18

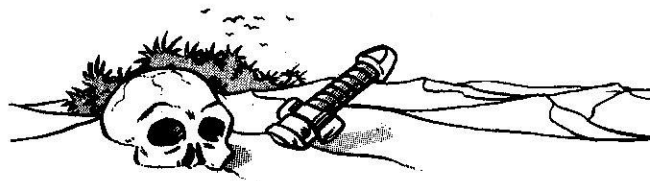
Gli chiedi dove si trova la casa di Mahal. Rimane sorpreso e ti chiede di abbassare la voce, aggiungendo poi che è

meglio evitare di pronunciare quel nome in questo quartiere. Incuriosito lo tempesti di domande, ma quello si rifiuta di rispondere. Infine ti spiega che la casa in questione si trova in una piazza dove troneggia la statua di una gargolla. La piazza è al centro della Città Rossa, nome che si dà alla parte sud del quartiere. Puoi comperare una statuetta per 2 pezzi d'oro se non ne hai già prese (vai al **173**), oppure prendi congedo dal mercante e ti dirigi verso la Città Rossa (vai all'**8**).

19

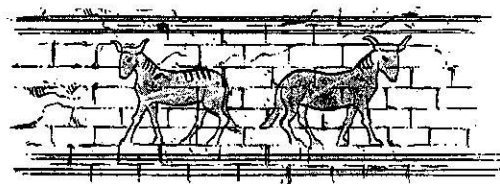
Prosegui verso la dimora di Bykh e giungi da lui verso la fine della mattinata. Ti accoglie calorosamente e ti propone di rifocillarti un po' prima di riposarti. Accetti volentieri, e ti viene servito in un batter d'occhio uno splendido pasto. Bevi un bicchiere di vino, ma quasi subito comincia a girarti la testa: il vino era avvelenato e morirai senza riprendere conoscenza. Ormai non eri più di alcuna utilità per Bykh...

20

Cancella il pezzo d'oro dal Registro d'Equipaggiamento. Il mendicante lo fa sparire tra i suoi stracci, poi, con tua grande sorpresa, si alza e batte le mani facendo accorrere due soldati armati fino ai denti che erano nascosti dietro una porta lì vicino: «Guardie! Arrestate subito quest'uomo! È uno straniero venuto a complottare contro di me: sostiene la causa dei ribelli, moralmente e finanziariamente!» Non credi alle tue orecchie. Che cosa significa tutto ciò? Il mercante getta indietro il cappuccio. «Sì, cane, sono il Primo Ministro, capisci? I miei consiglieri mi avevano avvertito della presenza di traditori a Babilonia, ed ho pensato bene di indagare in questo modo sui sentimenti dei miei concittadini! Tu sei il primo pesciolino che cade nella mia rete!» La tua lingua lunga, e i cordoni della borsa un po' troppo allentati, ti hanno cacciato in un brutto pasticcio. Né le guardie né tantomeno il Primo Ministro staranno ad ascoltare le tue spiegazioni, lo sai bene! L'unica via di scampo è una rapida fuga nel dedalo di viuzze: ti lanci in avanti rapido, sfuggendo alle guardie che, ad un cenno del ministro, armano gli archi e tirano. Una freccia ti raggiunge alla spalla, e perdi 3 punti di Vita; poi riesci a rintanarti in una casa abbandonata e aspetti che la strada sia sgombra prima di lasciare il tuo nascondiglio. Vai al **348**.

21

Durante il sontuoso pasto ti rendi conto che Bykh tenta di capire che tipo d'uomo sei; e quello che legge nei tuoi occhi sembra soddisfarlo. La conversazione scivola sulle terre lontane che hai visitato, ed anche lo scriba ti racconta qualche suo viaggio, come ad esempio quello che lo ha portato qualche anno fa a Bagdad. Quando ti vede finalmente riposato, si gratta le sopracciglia e accosta il suo volto al tuo con l'aria di volerti fare una confidenza: «Voglio parlarti di un'idea che mi è venuta poco fa. Guardandoti e ascoltandoti mi sono reso conto che non sei giunto qui per caso: sei l'uomo che cercavo per compiere una missione di fiducia. Vedi, non si tratta di una faccenda molto complicata, ma basta guardarmi per capire che io non sono tagliato per l'avventura, neppure la più

innocua». Catturato dalla voce melodiosa dello scriba lo incoraggi a proseguire.
«La mia passione è l'arte della scrittura. Un saggio di nome Mahal ha perfezionato un metodo di scrittura radicalmente diverso da quello che noi utilizziamo sulle tavolette d'argilla. Quest'uomo è un solitario, e vive barricato nella sua casa nel cuore del quartiere di Shamash, nella parte sud della città. Nessuno sa dove si trovi esattamente, e le mie occupazioni ufficiali non mi lasciano il tempo necessario per le ricerche, ma tu potresti aiutarmi! Se accetti di andare a visitarlo, sono sicuro che ti confiderà questo metodo per me tanto prezioso. Con la tua forza e la tua abilità questa missione sarà per te un vero scherzo. E adesso dimmi cosa ne pensi, amico».
Durante il suo lungo discorso hai osservato attentamente Bykh, e ti sei reso conto che occupa un posto di rilievo nella gerarchia babilonese: il suo appoggio ti farebbe di certo comodo nella tua ricerca; tuttavia esiti ad accettare una missione che ti allontana dal tuo scopo principale. Finalmente ti decidi a parlare: «Amico scriba, mi hai aiutato e ti sei dimostrato un ospite di rara cortesia. Ma devo confessarti i miei dubbi, l'onestà lo esige. Io ho consacrato la mia vita ad una ricerca, e per portarla a termine devo trovare un uomo chiamato Souhsan che vive in questa città. Non oso dedicarmi ad un'altra missione finché non avrò trovato Souhsan».
A queste parole sul volto di Bykh si dipinge un'espressione afflitta: «Mio povero amico» dice infine con aria cupa, «ignori dunque che Souhsan è rimasto vittima di una malattia poche settimane or sono?» Queste parole ti rimbombano nella testa: che ne sarà dunque della tua ricerca? Tutto sembra perduto!
Il tuo disappunto addolora lo scriba. «Forse un po' d'azione ti rimetterà in sesto, amico, e chi sa? Qui a Babilonia non mancano certo i saggi, e forse uno di essi potrà trovare la soluzione al tuo problema». Riprendi il controllo di te stesso, e subito ti rendi conto che stai peccando di ingratitudine: quest'uomo ti ha raccolto e soccorso, ed il tuo codice cavalleresco ti impone di ricambiare il favore. Le sue parole hanno qualcosa di vero: l'azione ti farà bene, e forse troverai un altro modo di ottenere le informazioni su Shangri-La di cui hai bisogno. Chissà, forse lo stesso Mahal, perché no? Con tono sicuro rispondi: «Hai ragione, Bykh! Non c'è nulla come il brivido dell'avventura per rimettermi in sesto, e accetto con vero piacere la missione che mi affidi!» Lo scriba non sta nella pelle dalla gioia, e chiudete allegramente la cena con qualche coppa di vino di Micene prima di concedervi un sonno ristoratore.
Al mattino Bykh ti offre una bevanda dal profumo fragrante, dove galleggiano alcune foglie. «Bevi questo, guerriero!» Accetti, e grazie a questo decotto i tuoi punti di Vita e di Forza ritornano al loro valore massimo. Senza attendere oltre, ti dirigi verso la zona sud di Babilonia fischiettando allegramente. Vai al **182**.

22

Il tuo avversario riesce a disarmarti con un rapido movimento del polso: la tua arma di legno vola attraverso la stanza e manca per un soffio la testa di uno dei guerrieri. Alla vista della tua faccia furibonda gli altri guerrieri scoppiano a ridere, mentre quello che ti ha battuto spiega ghignando che dà lezioni per 2 pezzi d'oro e che sarebbe orgoglioso di averti come allievo. La sua proposta non ti

tenta affatto. Puoi andartene (vai al **109**) o chiedere dove si trova la casa di Mahal (vai al **379**).

23

Non hai voglia di lasciarti sottoporre ad un interrogatorio da parte delle guardie: spiegare la tua presenza in questa processione sarebbe davvero troppo seccante! Aggiri dunque il palazzo e poi cammini lungo la facciata sud per qualche centinaio di metri. Puoi distinguere in lontananza, sulla tua destra, la parte fortificata del palazzo. Quando finalmente trovi un punto in cui il muro di cinta non è troppo alto, decidi di tentare la scalata. Un piccolo fossato separa la strada dal muro: come pensi di introdurti nel palazzo?
Se vuoi saltare il fosso e scalare poi il muro di mattoni, vai al **131**.
Se preferisci arrampicarti su un albero lì vicino, i cui rami oltrepassano il muro, vai al **215**.
Se invece vuoi esplorare il muro alla ricerca di un passaggio segreto, vai al **134**.

24

Davanti a te c'è un uomo seduto su una semplice sedia di legno. Sta lavorando, chino su un tavolo ricoperto di tavolette. Trattenendo il respiro ti guardi intorno: la stanza riunisce la comodità di un salotto, la serietà di uno studio o di una cella di meditazione, e la serenità di una biblioteca. Ma l'aspetto di questo luogo non è la cosa più sorprendente; ciò che ti ha lasciato ammutolito al tuo ingresso è l'identità del padrone di casa: il saggio Barsip non è altri che il cartomante! «Entra, viandante!» ti invita il saggio, indirizzandoti un sorriso gentile. «Il mio servo non ti ha troppo impressionato a quanto pare! Ma gli avevo ordinato di comportarsi gentilmente oggi. Di solito non è così accomodante» spiega ridendo.
Barsip comprende il tuo legittimo stupore. «Non ti aspettavi di ritrovarmi qui? Eppure sembravi ben informato sulla mia passione per i giochi di ogni genere. Il piccolo tiro che ti ho giocato non era niente male, vero?» Questo saggio ti sembra un po' troppo burlone, ma in fondo ti è simpatico. Ti porge una conchiglia rotonda e ti fa cenno di sedere. Schiocca le dita e l'homunculus sparisce per qualche secondo, poi ricompare vestito con un grembiule bianco e stringendo tra le mani un vassoio con cibi e bevande. Accetti la coppa che ti porge il grottesco servitore dall'aria un po' beffarda. «E adesso, viaggiatore, parlami del motivo della tua visita».
Se Barsip è il primo saggio di Babilonia che incontri, vai al **118**. Se hai già visto almeno un altro saggio in precedenza, vai al **32**.

25

Gli chiedi dove si trova Mahal. Dopo qualche secondo di riflessione ti risponde che non lo conosce, ma probabilmente il suo socio che si trova nel retrobottega saprebbe risponderti. Ti propone di andarglielo a chiedere, indicandoti la porta. Vuoi entrare nel retrobottega per ottenere l'informazione (vai al **209**) o lasci questo luogo e ti rimetti in cammino (vai al **46**)?

26

L'uomo è gravemente ferito, ma se viene curato subito potrebbe sopravvivere. Se hai una pozione curativa con te e desideri fargliela bere vai al **438**, altrimenti vai al **494**.

27

Lentamente tiri fuori la borsa. Rifletti un istante: non puoi credere che ti lasceranno uscire, perché tu vada poi a raccontare a tutta Babilonia il loro piccolo stratagemma... Improvvisamente getti la borsa in faccia alla vecchia, che

27 - *La vecchia già pregusta il tuo oro*

crolla a terra. Colti di sorpresa, i suoi figli si lanciano in suo aiuto, e approfittando della confusione ti lanci fuori dalla bottega. Ti rimangono solo i pezzi d'oro che avevi infilato in tasca. Cancelli la borsa e quello che conteneva dal Registro d'Equipaggiamento, e ti rimetti in cammino maledicendo tutta la categoria degli astrologi. Vai al **470**.

28

Non osi contrariare questo poveretto. Se la cosa può confortarlo, parlerai male del Primo Ministro! «E così, viaggiatore, la pensi proprio come me! Bene, se desideri sostenere la causa di coloro che lottano contro il Primo Ministro, quel corrotto, mi darai di certo un po' d'oro! Un solo pezzo sarà sufficiente per armare uno dei nostri uomini, e ci aiuterà a rovesciare questo regime che opprime i diseredati!» Eccoti sistemato! Che cosa vuoi fare? Se accetti di dare un pezzo d'oro al mendicante, vai al **20**. Se rifiuti e desideri continuare per la tua strada, vai al **204**.

29

La roulette gira sul suo asse, poi lentamente si ferma. I giocatori che avevano scommesso sul 2, sul 3, sul 4 e sul 6 intascano 5 pezzi d'oro ciascuno. La ruota è formata da sei triangoli numerati, ma nessuno aveva scommesso sull'1, dove si è fermato il rosso, né sul 5, dove si è fermato il nero. A quanto pare nessuno ha perso, e concludi che questo gioco è un sistema alquanto efficace per arricchirsi. Se vuoi provare a giocare, vai al **295**. Se preferisci continuare per la tua strada, vai al **283**.

30

La strada rumorosa si estende davanti ai tuoi occhi, contornata di botteghe, taverne e sale da gioco. Tutto quello che hai scoperto finora ti fa intuire che Barsip ha il temperamento di un giocatore. Decidi dunque di studiare

da vicino i divertimenti che offre la via. Ad un tratto un brano di conversazione ti giunge alle orecchie: un vecchio babilonese ed un viaggiatore stanno parlando, e ti sembra di cogliere una parola: *Barsip* ! Ti volti appena in tempo per intravedere il vecchio, da cui l'altro uomo sta prendendo congedo. È seduto davanti ad un boccale di birra e sgranocchia una galletta zuccherata. Attraversi la strada urtando qualche passante, senza prestare la minima attenzione alle loro lamentele, e ti pianti davanti al vecchio: se occorre, sei disposto ad usare anche la forza per ottenere le informazioni che ti servono!

Lo saluti con voce squillante per coprire il brusio della folla. Il vecchio non sembra curarsi di te e continua a fissare il suo boccale. «Ehilà, messere!» insisti. «Stavate parlando di Barsip! Dove posso trovarlo?» A quanto pare, questa volta il vecchio ti ha sentito. Alza gli occhi verso di te e aggrotta la fronte segnata dagli anni. «Ah, anche tu vuoi vederlo?» bofonchia. «Non avevo capito cosa volevi: sai, sono un po' sordo. Lo troverai al prossimo incrocio, nel giardino sulla destra. Vedrai, è davvero un bel tipo!» Il vecchio ingolla un bel sorso e poi riprende: «Che avranno tutti da chiedere di lui, oggi? Che stia facendo qualcosa...» Ma già non lo senti più, perché ti allontani rapido tra la folla per non perdere altro tempo con questo vecchio rimbambito. Vuoi seguire le sue indicazioni (vai al **320**)? Oppure preferisci ispezionare le sale da gioco vicine? Vai al **240**.

31

Hai a malapena il tempo di schivare il primo colpo di spada del tuo prepotente avversario, e tiri fuori l'Occhio Magico dalla bisaccia. Non vuoi uccidere questo disgraziato, ma solo metterlo fuori combattimento; speri quindi che l'Occhio non abbia un effetto troppo devastante su questo zoticone! Lo punti verso i suoi piedi: subito ne scaturisce un raggio scarlatto d'energia che fa fondere il suolo sotto il tuo assalitore. I suoi piedi affondano e si ritrova invischiato in una specie di magma colloso. Evidentemente questo bruto non riesce a capire cosa gli è successo, e si agita furiosamente per liberarsi. Approfittando della sua distrazione ti avvicini e gli assesti un pugno, ma la sua forza considerevole impedisce al tuo diretto di stordirlo. Esasperato dalla posizione di svantaggio, si mette a roteare vorticosamente la spada, ma non fai certo troppa fatica ad evitare i suoi attacchi disordinati! Prendi nota che non potrai più usare l'Occhio Magico nel corso di questa avventura e poi vai al **136**.

32

Scambi qualche impressione di viaggio, discutendo dei pregi delle diverse civiltà. La bevanda che Barsip ti ha fatto servire ha la proprietà di restituire le forze: getta due dadi per calcolare i punti di Vita che riguadagni. Poi, vedendo che il tempo scorre, il saggio rinuncia a porti altre domande sui paesi e i popoli che i tuoi viaggi ti hanno fatto conoscere. «Ecco l'informazione che cerchi, Prete Gianni: la tavoletta si trova nella nona fila. Adesso dobbiamo lasciarci, poiché il tuo tempo è prezioso!» Secondo le istruzioni di Souhsan, Barsip ti fa dono di 5 pezzi d'oro e ti indica poi un itinerario semplice per raggiungere l'albergo dal "Cerchio di Ferro", dove potrai trascorrere la notte, facendo cenno al suo servitore di accompagnarti. Lo ringrazi umilmente e prometti di coltivare di più il tuo senso dell'umorismo. Il gioviale homunculus ti gratifica di una strizzatina d'occhio amichevole prima di chiudere la porta alle tue spalle. Vai al **397**.

33

Poco dopo scorgi effettivamente un gruppo di pescatori davanti a quello che sembra essere un albergo. Quando ti avvicini ti fissano con aria sospettosa, ma decidi di entrare comunque. Numerosi pescatori sono seduti davanti ai loro bicchieri di vino di datteri, e solamente i vestiti e le lunghe barbe intrecciate ti ricordano che sei a Babilonia: gli alberghi si assomigliano un po' tutti, anche attraverso il tempo... Ti siedi, e subito l'oste viene a proporti le comodità che offre questo luogo: un pasto, un bicchiere, un letto... La camera costa 3 pezzi d'oro, il cibo 2 pezzi ed un bicchiere di vino 1 pezzo.
Se desideri mangiare e prendere una camera, vai al **401**. Se desideri solamente mangiare, vai al **467**. Se una camera ti è sufficiente, vai al **311**.

34

Decidi di non immischiarti in faccende che non ti riguardano. Prendi da parte l'elfo che ti ha condotto fin lì e gli chiedi se conosce Barsip. «No, viaggiatore, sono spiacente di non poterti aiutare. Ignoro chi sia quest'uomo e dove abiti. Credo di non averlo neppure mai visto». Un po' deluso, lasci gli elfi alla loro partita di dadi e prosegui nella tua esplorazione del quartiere. Vai al **148**.

35

«Ti ringrazio dell'offerta, cartomante» rispondi. «Ma i poteri del tuo gioco mi sembrano un po' troppo estesi e non voglio tirare la fortuna per i capelli. Avrò ben altre occasioni di correre dei rischi!» Scuotendo la testa, l'uomo accetta la tua decisione. «In questo caso, viaggiatore, sono contento che i miei modesti talenti ti siano serviti, oggi. Dopotutto la mia mano non è che lo strumento del Destino». Dopo una pausa, aggiunge: «Prima che ti rimetta in cammino, c'è qualcos'altro che posso fare per te?»
Vai al **489**.

36

Sfortunatamente ti sei appoggiato ad un mattone mobile del muro, che aziona un meccanismo destinato a scoraggiare gli intrusi. Una trappola davvero efficace: una porzione di muro si ripiega su se stessa e ti appiattisce come una frittella. Muori schiacciato tra le pietre del palazzo, ridotto ad un mucchietto di poltiglia. La tua avventura finisce qui.

37

Ti lanci in una corsa precipitosa, allontanandoti più che puoi dalla processione. La tua abitudine alla corsa, acquisita in più di una situazione pericolosa, ti torna molto utile. Gli adoratori di Ishtar ti lanciano addosso una pioggia di sassi, e perdi 3 punti di Vita prima di riuscire a girare l'angolo di una viuzza. Alle tue spalle, i fedeli oltraggiati hanno ripreso i loro posti nella fila, incitati da una sacerdotessa di Ishtar che li invita ad entrare nel tempio dove attendono le giovani vergini. Un po' ansimante e reso furioso dalla brutta esperienza, ti rimetti in cammino e vai al **444**.

38

Stringi tra le mani l'Occhio, che subito emette un sottile raggio scarlatto in direzione del cranio. Non appena penetra nel cubo, il raggio si divide in numerosi sottilissimi

pennelli di luce che convergono verso il cranio. Questo si illumina; poi il raggio, amplificato, fuoriesce dalle orbite. Il misero mucchietto di cenere, che fino a pochi secondi fa era il tuo corpo, non capirà mai che cosa è successo...

39

Ti lasci tentare dalla sua offerta, pensando che, oltre che divertente, la sua mercanzia potrebbe rivelarsi anche utile. Dai al mercante un pezzo d'oro, in cambio del quale potrai prendere tre articoli della lista seguente: una barba finta, polvere per starnutire, un naso finto, bombette puzzolenti, un finto serpente. Non c'è più polvere pruriginosa, il mercante è desolato. Mentre scegli e sistemi i tuoi acquisti nella bisaccia, ti annoia con una serie di storielle idiote che fanno ridere solamente lui. Vuoi chiedergli la strada per la casa di Mahal (vai al **25**) oppure continui per i fatti tuoi (vai al **46**)?

40

Dopo un ultimo sobbalzo, il mostro crolla a terra, con l'occhio sbarrato. Gli giri attorno facendo attenzione a non toccarlo e ti rimetti in cammino. Da molto tempo non hai mangiato, e dopo un'ora di marcia la fame si fa sentire. Puoi consumare una razione delle tue provviste, se te ne restano ancora, e riguadagnare 2 punti di Vita. Approfitti della breve sosta per fare il punto della situazione: Mahal si trova nella Città Rossa, certamente in una casa che dà sulla piazza con la gargolla, ed è sorvegliato dai ladri che ti sei preso come alleati. Ti rimetti in marcia e vai al **49**.

41

Ti interessi alle statuette. L'incantatore ti spiega che è sufficiente introdurre nell'argilla un capello della persona di cui ci si vuole sbarazzare, e poi piantare uno spillone nella statuetta. Le vende per 2 pezzi d'oro ciascuna. Vuoi comperarne una (vai al **203**) o rifiuti (vai al **394**)?

42

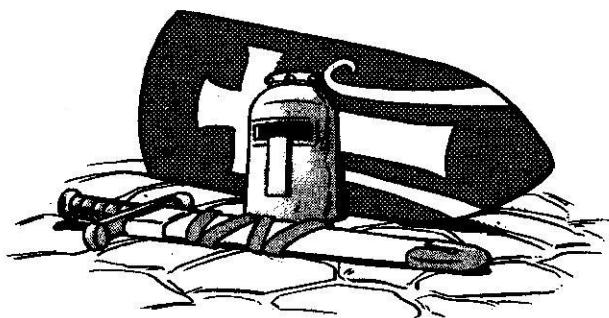
Esiti un istante, ma le circostanze ti sembrano troppo fortuite per nascondere una trappola. Rimetti in piedi il carretto e ci posi dentro il poveretto, che si profonde in calorosi ringraziamenti e si gira verso di te sorridendo: «Sei straniero» dice, «e gli stranieri che si avventurano qui cercano tutti Mahal. Ti voglio ringraziare per l'aiuto che mi hai dato: quanto all'uomo che cerchi, la sua casa è proprio davanti a te». Ti indica un edificio sulla cui porta è incisa l'immagine di un serpente. Lo ringrazi a tua volta e avanzi verso la costruzione indicata. Vai al **192**.

43

Con tuo grande scorno, la mantide religiosa non è abbastanza veloce per acchiappare il coleottero prima che abbia mangiato gli otto granelli di zucchero. Il fortunato scarabeo si lancia galoppando verso la piccola uscita, e quando la mantide verde la raggiunge a sua volta va a sbattere contro la minuscola porta che si è richiusa! Rimpiangi amaramente l'oro (cancella i pezzi che hai scommesso) e decidi di approfittare dell'interruzione del gioco per tentare di scoprire dove si trova Barsip. Vai al **389**.

44

Il coraggioso gesto della fanciulla ha un effetto inatteso: il dolce al miele volteggia nell'aria, ma l'uomo a cui era destinato si abbassa e riesce ad evitarlo. Tu, invece, che ti trovavi esattamente alle sue spalle, lo ricevi in piena faccia. Non avresti dovuto attardarti ad osservare la scena: ora la tua faccia, i capelli e la cotta di maglia sono ricoperti da uno strato di pasta collosa che ti impedisce di

aprire gli occhi! La giovane cortigiana riprende la sua corsa attraverso le viuzze, sempre inseguita dall'omaccione. Ci sono pochi perdigiorno in questa via, ed è una fortuna per te, altrimenti saresti lo zimbello di tutti. Raggiungi la fontana pubblica più vicina e ti pulisci alla bell'e meglio. Ferito più nell'orgoglio che nella carne, ti rimetti in cammino in direzione del Quartiere dei Giochi. Vai al **155**.

45

Afferri Amalrik per la manica della tunica. «Ehilà! Sono forestiero, e cerco un uomo chiamato Barsip, un saggio, a quel che mi dicono. Sembra che passi di qui abbastanza spesso. Ne sai qualcosa?» La risposta del proprietario del tiro a segno non è delle più gentili: «Credi che abbia il tempo di dare informazioni a tutti quelli che visitano Babilonia?» abbaia sarcastico. «Per la modica somma di 1 pezzo d'oro ti dirò quello che vuoi sapere. Paga o sparisci!»
Se decidi di dargli ciò che ti chiede, vai al **98**.
Altrimenti, ti allontani dalla sua baracca. Vai al **250**.

46

Continui il tuo cammino attraverso il dedalo di viuzze. Ben presto tutte quelle botteghe che vendono sempre la stessa merce ti vengono a noia. Ormai è già pomeriggio, e se lo desideri, puoi acquistare per 1 pezzo d'oro due gallette d'orzo che mastichi camminando. Se non sei al livello massimo, guadagni 1 punto di Vita.
Sei attratto da una bottega davanti alla quale è tesa una tenda nera, sulla quale sono ricamati parecchi simboli cabalistici e numerose stelle. Una vecchia, che si appoggia ad un bastone, è ferma davanti alla tenda. Vedendoti si offre di interpretare il tuo oroscopo, predicendoti l'avvenire. Vuoi seguirla nella sua bottega (vai al **291**) o preferisci tirare dritto (vai al **470**)?

47

Gli spieghi che saresti felice di risarcirlo, ma non hai abbastanza oro. Ti chiede quanto ne possiedi, così tiri fuori la borsa cominciando a contare i pezzi: se hai più di 6 pezzi d'oro, vai al **51**; altrimenti vai al **317**.

48

Oltrepassare una porta ti dà sempre l'impressione di avventurarti nell'ignoto; i ricordi delle numerose imboscate alle quali sei sfuggito ti incitano alla prudenza. Spingi dolcemente la porta, e con un balzo che terrorizza un povero ratto di passaggio, entri in una stanza immersa nell'ombra; poi richiudi la porta. La stanza sembra vuota, e dopo una breve ispezione decidi che è un ottimo posto per dormire tranquilli. Scosti i detriti per poterti distendere, ed usi una trave che giaceva poco distante per barricare la porta, poi ti allunghi e piombi all'istante in un sonno profondo. Se hai l'amuleto contro gli insetti, vai al **462**; altrimenti vai al **382**.

49 - *Un orrendo ragno d'acqua si precipita verso di te!*

49

Avanzi nel corridoio guidato dalla luce verdastra. Scosti con la punta dei piedi i detriti che ricoprono il pavimento, ma improvvisamente vai a sbattere contro un filo polveroso teso attraverso il corridoio. Subito un immenso ragno accorre scivolando velocissimo sulla melma. Sfuggirgli è impossibile! La migliore difesa è dunque l'attacco.

Ragno d'acqua gigante   Forza 9   Vita 10

Se vinci, vai al **125**; altrimenti vai al **484**.

50

I ladri si stanno di certo radunando per venirti a cercare. Hai lasciato parecchi cadaveri dietro di te e non ti resta più molto tempo: ti lanci in una folle corsa attraverso la città, disperando ormai di riuscire a raggiungere Mahal, ma all'improvviso sbocchi in una piazza in cui troneggia una fontana. La luce della luna è sufficiente per farti vedere che la statua in cima alla fontana rappresenta una gargolla. Tre sole case si affacciano su questa piazza, e il posto sembra alquanto deserto, ma appena ti avvicini scopri un uomo senza gambe, dalle braccia completamente atrofizzate, che chiede il tuo aiuto: una ruota del suo carretto è bloccata in una grata della fogna. È sicuramente inoffensivo, e se desideri aiutarlo vai all'**88**. Se preferisci entrare subito in una delle case, vai al **53**.

51

Gli offri il tuo oro. Il mercante accetta e ti ringrazia per la tua onestà, e poi ti lascia anche 2 pezzi d'oro per non derubarti; lo ringrazi a tua volta. Si scusa per aver insistito, poi ti propone una tenda in cui dormire. Ancora debole, decidi di andare a coricarti. Vai al **216**.

52

Contempli alternativamente un oggetto e poi l'altro. Questa chiave d'argento ti attira. La soppesi, osservi la sua forma strana che sembra cambiare di secondo in secondo. Senza dubbio è un'illusione ottica, ma... «Hai scelto la chiave» dichiara il cartomante. Stacchi lo sguardo dall'oggetto, e noti così che la daga è già sparita dal tavolo! «Questa chiave magica ti servirà una volta soltanto. Ti aprirà le porte dello spirito di uno dei tuoi futuri avversari, a tua scelta. Dovrai portarla alla fronte prima del combattimento e subito saprai come il nemico conta di attaccarti. Una volta utilizzata, svanirà; stai attento, e scegli con perspicacia il momento in cui farai uso del suo potere!» Aggiungi la chiave d'argento al Registro d'Equipaggiamento; potrai scegliere di utilizzarla prima di un qualsiasi duello, ed annullerà gli effetti del primo assalto che il tuo avversario vincerà: in questo caso non terrai conto dei punti di danno che ti avrà inflitto il tuo nemico; poi il combattimento proseguirà normalmente. Una volta usato il potere della chiave, essa svanirà, e dovrai cancellarla dalla lista degli oggetti in tuo possesso.
«Spero che non avrai da rimpiangere la tua scelta» aggiunge il cartomante. «Capisci bene che in tutto ciò la mia mano è solo lo strumento del Destino. Le nostre strade si separano, ma prima di salutarci c'è qualcosa che posso fare per te, viaggiatore?»
Vai al **489**.

53

La situazione dell'uomo non ti interessa, e prosegui verso gli edifici. Tutti e tre hanno due piani e sono costruiti con mattoni rossi. Un simbolo diverso è impresso su ciascuna porta: il primo rappresenta un enorme granchio, il secondo un serpente gigante ed il terzo un mostruoso scorpione. Quale porta sceglierai?

Se scegli il granchio, vai al **10**. Se scegli il serpente, vai al **391**. Se preferisci lo scorpione, vai al **480**.

54

Sfoderando la spada provi nuovamente quel senso di fiducia in te stesso che hai acquisito nel corso di tanti duelli. Il contatto del metallo ristora la tua sete d'azione. Accorri verso il pericolo, ansioso di soccorrere una poveretta che Dio ha posto sul tuo cammino. Alcune giare fiancheggiano l'oscura viuzza, apparentemente vuota. «Ehilà, madamigella!» gridi. «Dove siete? Non vi vedo!» Temendo di essere intervenuto troppo tardi, percorri lo stretto budello a grandi passi. Improvvisamente, come colpito da febbre, non riesci a reprimere un lungo brivido che ti attraversa le membra. La viuzza è spazzata da un vento furioso che ti penetra fin nelle ossa. La polvere volteggia in tutti i sensi, ma all'improvviso ti trovi davanti a colei che ti ha trascinato qui: è un'odiosa creatura dai lineamenti scarni, le unghie appuntite, la pelle color della cenere. I suoi occhi ti fissano con aria malvagia. Sciagura! Sei caduto nell'abile trappola di una delle spaventose streghe babilonesi, conosciute per la loro crudeltà in tutto il mondo antico! La sinistra creatura agita vorticosamente le dita nella tua direzione. Che razza di sortilegio sta per lanciarti? Getta un dado. Se il risultato è 1, vai al **440**. Se il risultato è 2, vai al **4**. Se il risultato è 3, vai al **478**. Se il risultato è 4, vai al **14**. Se il risultato è 5 o 6, vai al **414**.

55

Una volta passata la porta di pino capisci all'istante perché i giardini pensili sono considerati la Settima Meraviglia del Mondo! Una vasta struttura a terrazze su tre livelli si eleva a più di venticinque metri dal suolo. Una varietà infinita di alberi e arbusti vi crescono, piantati secondo concatenamenti raffinati. Le piante più rare di-

spiegano un fuoco d'artificio di colori e forme. Un sistema d'irrigazione a base di canaletti scavati nei mattoni percorre il fondo di terriccio. Riesci a distinguere almeno tre profondi pozzi che alimentano il suolo dei diversi livelli del giardino. Riconosci piante venute dall'Indocina, Cina, Persia e Assiria, Africa e anche dalla lontana Europa! Le tue conoscenze di botanica non sono sufficienti per catalogarle tutte. Questo spettacolo di rara bellezza rapisce i tuoi sensi.
All'improvviso le tue fantasticherie si interrompono, perché scopri una scala di mattoni rossi che permette di accedere al primo livello di terrazze, e decidi di imboccarla. Sali qualche gradino, sempre osservando stupefatto la complessità del sistema d'irrigazione dei giardini pensili: l'acqua dell'Eufrate risale artificialmente fino a qui grazie ad un sistema di norie azionate da schiavi. A circa dieci metri dal suolo raggiungi la prima terrazza, dove cresce una miriade di minuscole piante. Ti avvicini ad una pianta dalle larghe foglie venate di rosa, ma subito questa raccoglie le sue radici e scappa via, interrandosi nuovamente qualche metro più in là. Noti soprattutto una serie di alberi e piante che hai già visto altrove con dimensioni ben più pronunciate: tutto sembra essere miniaturizzato in questa parte del giardino. Il sentiero che stai seguendo si divide adesso in tre viottoli più stretti, che portano ciascuno ad una scala che sale al secondo livello. Vuoi continuare sullo stesso sentiero (vai al **152**), prendi il sentiero che serpeggia verso destra attraverso una vegetazione più fitta (vai al **223**) o segui un cammino orlato di terra che piega a sinistra (vai al **300**)?

56

Ben presto il tuo blocco viene portato sulla strada ed il mercante comincia ad imbonire il pubblico, ma qualcosa non va per il verso giusto: improvvisamente lo vedi illividire. La folla non sembra capire cosa sta succedendo ed aspetta di vedere quale meraviglia si nasconde in questo cubo, ma tu capisci al volo: il ghiaccio sta fondendo! Non pensavi certo di trovarti in un luogo così affollato al momento della tua liberazione, e maledici la tua sfortuna! Quando finalmente appari, gocciolante d'acqua, un vento di panico soffia sulla folla ed il mercante scappa via. Tutti gridano alla stregoneria, e preferisci tagliare la corda alla svelta per non dover dare delle spiegazioni che ti farebbero passare per matto. Vai al **183**.

57

Per il momento la tua principale preoccupazione è restare fuori vista, in modo da poter vedere per primo un eventuale guastafeste. Avanzi nell'ombra dei cespugli di fiori odorosi ed alberi da frutto: limoni, melograni, mandorli, peschi... Il profumo inebriante delle piante ti fa dimenticare per qualche secondo tutte le tue peripezie. Infine raggiungi uno slargo circolare, al cui centro si trova la fontana che avevi notato in precedenza. Un'acqua limpida cola dalla bocca di quattro leoni alati e va a raccogliersi in un bacino esagonale. Una serie di colonnine segue il perimetro della fontana e sostiene il piatto superiore. Sul fondo si intravedono parecchi pezzi d'oro che scintillano invitanti. Vuoi osservare più attentamente la superficie dell'acqua (vai al **231**), raccogli i pezzi d'oro (vai al **179**), riempi uno dei tuoi otri (vai al **378**), o lasci questo luogo (vai al **242**)?

58

Facendo attenzione a non essere visto, togli dal sacco il finto serpente e lo lasci cadere tra i piedi del gigante barbuto che ti sta davanti (cancellalo dalla lista degli oggetti in tuo possesso). Ti prepari a lanciare un grido d'allarme, ma sei preceduto dall'uomo che ti seguiva...

«Sacrilegio! Questo straniero tenta di sconvolgere il sacro rito di Ishtar!» Per tua sfortuna ha visto il tuo gesto, e crede che tu abbia liberato un vero serpente tra la folla. Le sue esclamazioni hanno attirato su di te gli sguardi di tutti! Lancia due dadi. Se ottieni 9 o più, vai al **337**; altrimenti vai al **37**.

59

Trovi una bella camera ed un letto confortevole. La stanza è arredata con molto gusto, e passi qualche secondo osservando la tappezzeria prima di addormentarti. Nulla turba il tuo riposo, e al risveglio ringrazi il tuo ospite e prendi congedo. Questa notte ti ha restituito 2 punti di Vita. Vai al **415**.

60

Non ti muovi di un millimetro, per non allarmare la salamandra che potrebbe reagire in modo imprevedibile. L'animale resta per qualche secondo davanti a te, puntandoti addosso il suo sguardo glauco, poi svanisce in un cespuglio di tuberose giganti. Ti rimetti in marcia lungo il sentiero e vai al **218**.

61

Approfitti di un angolino deserto e apri il tubo di legno. Darai solo la pergamena a Bykh, che così non potrà accorgersi dei sigilli rotti. Esiti un secondo prima di leggere, ma sei certo che Bykh non accetterebbe una risposta negativa e in questo caso preferiresti trovarti ben lontano. Srotoli il fine tessuto di seta e cominci a leggere. Dopo solo tre parole il rotolo scoppia, e l'esplosione risuona fino alla casa di Mahal, che evidentemente non apprezza che i suoi messaggi vengano letti dalla persona sbagliata; ma questo non ti riguarda più, perché ormai sei morto. La tua avventura finisce qui.

62

Punti l'Occhio, dono di Antarsis, e subito ne esce un raggio di pura energia attraversando l'aria come un lampo. Hai mirato alla testa dell'orribile creatura, ma questa alza una mano aperta e intercetta la traiettoria del raggio. Il sottile pennello luminoso colpisce il palmo della creatura senza che nulla succeda: la mano del demone sembra assorbire il raggio! Dopo qualche secondo il potere dell'Occhio si consuma e la creatura alata scoppia a ridere, fissandoti con aria maliziosa. Le sue protezioni magiche ti hanno fatto sprecare la potenza dell'Occhio: non potrai più servirtene fino alla fine dell'avventura! E adesso cosa farai?

Attacchi il demone, con la spada in pugno?	Vai al **172**.
Tenti di parlargli?	Vai al **17**.
Fuggi a gambe levate?	Vai al **326**.

63

Con infinite precauzioni tiri fuori dalla bisaccia il sacchetto di polvere che ti ha venduto il mercante burlone. Davanti a te la folla procede verso le porte del tempio, dove si aggirano delle sacerdotesse quasi completamente svestite. Inspiri profondamente e trattieni il respiro, scuotendo il sacchetto in tutte le direzioni: la polvere sfugge fuori e si spande rapidamente. Gli effetti non si fanno attendere molto: gli uomini che ti circondano aspirano l'aria arricciando il naso e poi cominciano a starnutire violentemente. Una leggera brezza sceglie proprio questo momento per venirti in aiuto e trasporta la nuvola irritante verso un'altra dozzina di fedeli. Questi a loro volta sono scossi da violente crisi di starnuti ed alcuni si rotolano a terra in preda a convulsioni. La confusione è totale! Faresti fatica a trattenere il respiro ancora a lungo, quindi

scegli questo momento per tagliare la corda, seguito da un gruppo di membri della processione che non hanno alcuna voglia di fare la fine dei loro compagni. Alle vostre spalle le vittime della tua burla continuano a scuotersi in una serie infinita di starnuti. Tu, da solo, sei riuscito a turbare una cerimonia babilonese di tradizione secolare! Ti dirigi a tutta velocità il più lontano possibile dal tempio e riprendi la tua ricerca. Vai al **444**.

64

Con aria disinvolta avanzi sulla piazza, e tutti gli sguardi si puntano all'istante su di te. Ti avvicini con fare noncurante ad uno dei mendicanti, come se volessi chiedergli qualche informazione, e giunto a pochi metri da lui scatti in avanti lanciandoti in una corsa sfrenata. Prima che quello abbia il tempo di reagire sei già dentro la Città Rossa. Corri a casaccio per seminare gli eventuali inseguitori e ti inoltri sempre più nel dedalo di viuzze. Vai al **358**.

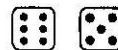
65

L'animazione del quartiere della Porta di Sin ti cattura a poco a poco. Leggi sui volti la passione del gioco e dell'alcool, l'eccitazione e la cupidigia. Femmine imbellettate rivolgono la parola ai passanti, mentre qua e là qualche acrobata dà prova della propria agilità. La strada che stai seguendo si biforca all'altezza della grande porta ornata di tori alati e maestosi leoni babilonesi. A destra, porta verso un gruppo di sale da gioco dove si agita una folla variopinta. A sinistra, l'attrazione principale sembra essere uno spiazzo dove lottano degli atleti, circondato da altre sale da gioco. Scegli la via di destra (vai al **30**) o quella di sinistra (vai al **262**)?

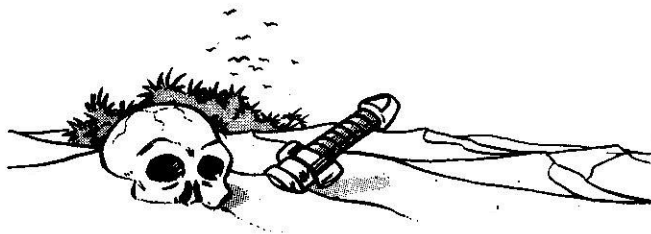
66

Non appena pronunci il nome di Bykh, Mahal si adombra. Gli chiedi se accetta di insegnare il suo metodo di scrittura a Bykh, ma lui ti prega di scusarlo un istante e sparisce dietro una tenda. Torna dopo pochi secondi e ti porge un astuccio cilindrico di legno, sigillato ai due estremi. Hai già visto questo tipo di oggetti: di solito contengono una pergamena. Mahal ti ordina seccamente di portarlo al tuo padrone. Vuoi spiegargli che non hai padroni, e gli racconti della tua ricerca (vai al **434**); o preferisci rimetterti in cammino al più presto (vai al **428**)?

67

Hai appena ucciso l'ultimo ladro, quando una voce risuona dietro il muro. «Lo avete ammazzato? Posso venire?» Ti lasci scappare un «sì», e poi aspetti per vedere cosa succede. Un terzo ladro appare da dietro il muro. È ferito, ha una gamba bendata e si muove con difficoltà. Vedendoti si blocca, paralizzato dal terrore, e si lascia raggiungere facilmente senza neppure tentare di combattere. Balbettando, ti implora: «Mio buon signore, vi supplico di lasciarmi in vita». Lo minacci con la spada, sebbene tu non abbia alcuna intenzione di fargli del male, per evitare che tenti qualche brutto tiro. Non sai che fartene di lui, ma forse la sua conoscenza della città potrà esserti utile. Gli chiedi se conosce Mahal, e se sa dove abita. Esita a rispondere, ma uno sguardo alla punta della tua lama è sufficiente per convincerlo. «La casa di Mahal si trova in una piazza con al centro la statua di una gargolla. Troverai la piazza nella Città Rossa, a sud di questo quartiere dopo le rovine». Esiti qualche secondo, poi ti avvii nella direzione indicata. Vai al **422**.

68

Hai ridotto a brandelli i tre elfi neri. Con te gli imbroglioni se la passano male! Lanci un'occhiata al tavolo da gioco devastato ma, attirate dal rumore del combattimento, stanno arrivando le guardie e sarebbe difficile giustificare la presenza di questi tre cadaveri: conosci troppo bene la maniera sbrigativa con cui si trattano gli stranieri in Oriente, e non hai nessuna voglia di trattenerti qui. Hai il tempo di perquisire un solo elfo prima di far perdere le tue tracce tra la folla. Quale sceglierai?

Frill, che ti ha portato qui? Vai al **208**.
Shollo, il capo? Vai al **158**.
Bim, il terzo elfo? Vai al **178**.

69

La tua generosità e il tuo altruismo sono proverbiali. Tenti di calmare il poveretto e lo prendi per un braccio, guidandolo verso l'uscita. «I miei occhiali! Se solo avessi i miei occhiali!» pigola disperato. Improvvisamente vedi che ha un paio di lenti tirate in alto sulla fronte. Le afferri delicatamente e gliele riappoggi sul naso. Le grida acute che lancia per ringraziarti ti fanno quasi rimpiangere di averlo soccorso! Ma il tuo buon cuore riprende il sopravvento. L'uomo è talmente felice che ti offre due pergamene: una pergamena di protezione contro i palmipedi ed un sortilegio in grado di far parlare le maniglie delle porte. «Sono libero! Sono libero!» grida lo sconosciuto uscendo dalla Torre di Babele. Se desideri conservarle, segna queste due pergamene sulla lista degli oggetti in tuo possesso e poi vai al **101**.

70

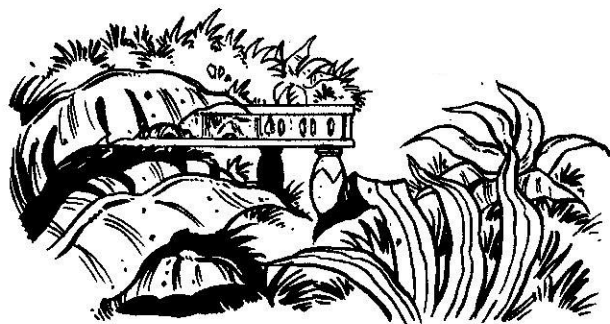
«Forza piccola, alzati» dici alla fanciulla aiutandola a rimettersi in piedi. «Asciugati le lacrime. Cosa posso fare per aiutarti?» Ammutolita dalla tua cortesia, la ragazzina ti tende una manciata di ciondoli appesi a lacci di cuoio. «Compra uno dei miei amuleti, signore. Non voglio la carità, mi basta guadagnare di che nutrire mia sorella e mio padre che è molto malato. Quale vuoi? L'opale che protegge dalla folgore, la pietra di luna che dà fortuna al gioco o la rosa del deserto che tiene lontani gli insetti? A meno che tu non voglia quello che impedisce ai peli di crescere... così non dovrai più rasarti! Se sei ricco abbastanza, puoi comprarli a 2 pezzi d'oro l'uno» conclude la fanciulla, fissandoti con uno sguardo speranzoso. Vuoi acquistare un solo amuleto (vai al **439**) o più di uno (vai al **342**)?

71

Addossato al muro aspetti l'attacco di Horla. Con l'aria seccata, il tuo avversario protesta: «Ma perché fanno tutti tante storie, oggi! Forza straniero, sapevi bene di che gioco si trattava! Pensa un po' a me! E la mia reputazione dove la metti, eh? Dai, un po' di comprensione!» Ma otterrebbe di più parlando al muro! Invece di mostrarti comprensivo, ti lanci su Horla brandendo la tua fedele spada. «Selim!» chiama. Para il tuo attacco con il rovescio della sua enorme ascia, mentre dalla tenda salta fuori uno dei suoi accoliti. Gli altri due giocatori si sono riparati in un angolo e aspettano l'esito dello scontro. Ti getti nella mischia con Horla e il suo bravaccio, sapendo che

la lotta sarà spietata. Ma la tua testa è troppo preziosa per lasciarsela tagliare così...

Horla il Colosso	Forza 13	Vita 13
Selim la Faina	Forza 7	Vita 10

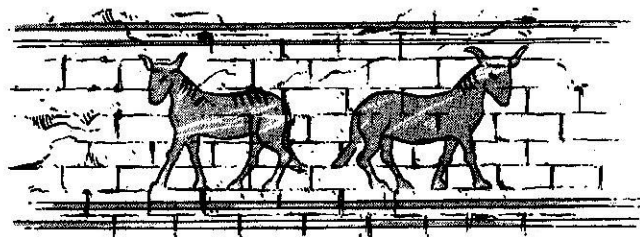
Per tutta la durata di questo duello devi togliere 1 punto dalla tua Forza: infatti hai deciso di muoverti senza fare rumore per non attirare le guardie, che potrebbero causarti parecchie noie, e questo limita notevolmente i tuoi movimenti. Se riesci ad uccidere i tuoi avversari vai al **457**.

72

Il raggio ti ha paralizzato ma non ti ha ucciso: cadi sul cubo e vieni inghiottito dalla sua materia gelatinosa. Un dolce torpore ti invade e scivoli nell'incoscienza. Vai al **371**.

73

Hai salvato la tua vita e il tuo oro, e l'astrologa non ti interessa più. Puoi frugare nella bottega (vai al **297**) o uscire e rimetterti in cammino (vai al **470**).

74

Hai percorso qualche centinaio di metri quando senti alle tue spalle un rumore di animali in corsa: i molossi hanno terminato le loro razioni e adesso cercano una preda viva. Corrono a velocità impressionante, inseguendo un coniglio che ha avuto la sfortuna di passare di là. Ti disinteressi all'esito della caccia e prosegui verso Babilonia. Vai al **448**.

75

Ti sistemi dietro al numero che hai scelto, e punti i tuoi 2 pezzi d'oro. La ruota inizia a girare. Se hai giocato il 3, vai al **224**. Se hai giocato il 6, vai al **349**. Se hai scelto un altro numero, vai al **271**.

76

Malgrado le sue deformità, l'uomo sembra essere troppo forte per te. Appena sei in difficoltà, estrae una cordicella e ti lega in quattro e quattr'otto! Poi, approfittando del tuo disorientamento, ti stordisce. Quando ti svegli sei ancora legato come un salame, ma in più penzoli appeso ad una trave. Il guercio stringe una sottile daga tra le mani: Shangri-La è molto lontana, e la tua agonia sarà lunga...

77

Non riesci a vedere nessun'altra soluzione, e cedi ai Lillipuziani. Quale oggetto magico possiedi? Se hai un Dente di Gygax, gli ometti lo preferiscono a qualsiasi altro oggetto. Approfitteranno dell'immobilità forzata in cui ti trovi per procedere all'estrazione terribilmente dolorosa, raddoppiando i loro sforzi se urlerai! Ad ogni modo, perdi 3 punti di Vita e il Dente di Gygax. Se non lo possiedi, scegli un altro oggetto magico tra quelli in tuo possesso e offrilo ai Lillipuziani, senza dimenticare di cancellarlo dalla lista dei tuoi oggetti una volta che sarai stato liberato! Se non possiedi proprio nessun oggetto magico, puoi proporre loro 5 pezzi d'oro o due razioni di provviste, a tua scelta. Se non hai neppure questo i minuscoli guerrieri ti abbandoneranno disgustati, lasciandoti qui a morire di sete.

Terminata la trattazione, i Lillipuziani tranciano i legacci e spariscono. Ti rendi conto allora che non ti eri affatto addormentato sul loro villaggio: si sono presi gioco di te! Ti rimetti in cammino e lasci al più presto questo livello dei giardini, imboccando la scala che porta al piano superiore. Vai al **244**.

78

Sfili la maschera ad un passante sbronzo fradicio e raggiungi la delegazione e i suoi allegri accompagnatori. Facendo del tuo meglio per passare inosservato, danzi un po' in mezzo agli altri partecipanti. Al momento di passare il monumentale portale, trattieni il respiro: se le guardie ti fermano proprio adesso sei perduto! Nulla giustifica la tua presenza a palazzo, e nessuna delle spiegazioni che potresti dare risulterebbe credibile...

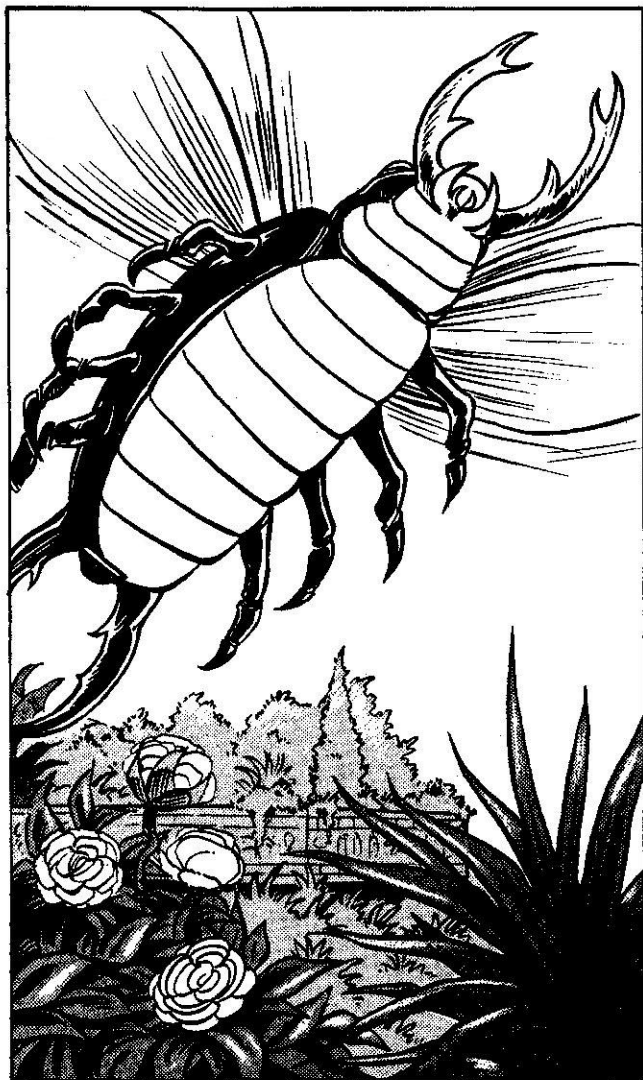
Fortunatamente nulla viene a turbare il tuo piano, e ben presto ti trovi all'interno del palazzo del re senza che nessuno abbia tentato di interrogarti. La folla di uomini e donne in festa ti trascina verso la tua meta. Passi il primo cortile interno, che si affaccia sugli edifici riservati alle guardie, poi il secondo, quello dei servizi amministrativi. I muri sono ricoperti di affreschi sontuosi: boschi di palme e roseti, fiori di loto stilizzati e figure geometriche intrecciate. Ovunque, l'oro e l'azzurro oppongono i loro colori all'ocra carico che domina l'insieme. Lo smalto blu che si offre come sfondo per una lunga fila di superbi leoni ricorda che il cielo non è lontano dalla dimora dei re...

Ma devi sbrigarti a raggiungere i giardini pensili dove troverai Kantum, il saggio che stai cercando! E non hai neppure la più pallida idea di dove si trovino! La delegazione si prepara a girare a sinistra. Vuoi seguirla (vai al **316**) o lasci la compagnia (vai al **305**)?

79

Questa volta la ruota si arresta più bruscamente, e scopri con gioia che davanti al numero che avevi scelto si è fermato il blu. Il giocatore accanto a te, invece, aveva scommesso sull'1, dove si è arrestato il triangolo nero. Il tuo vicino lancia un grido di terrore, alla vista del giavellotto che sbuca fuori dal triangolo, ma prima che abbia il tempo di muoversi, l'arma, azionata da una molla, gli si pianta nel petto. Ringrazi il cielo di non aver fatto quella fine e intaschi i 5 pezzi d'oro, sdegnando di rispondere ad un'occhiata provocante della fanciulla che aziona la ruota. Questo gioco assassino non vale la candela! Vai al **318**.

80

Hai un bel correre qua e là, l'insetto è sempre alle tue calcagna! Ti volti gesticolando per tentare un'ultima volta di scacciarlo, ma ti sloghi una caviglia e cadi a terra. Nel cespuglio davanti a te si nasconde un istrice, che non

80 - *Lo scarabeo gigante non vuole lasciarti in pace*

ama essere disturbato e ti scaglia addosso una buona parte dei suoi aculei: lancia un dado per sapere quanti punti di Vita hai perso! Decidi di lasciare tranquillo questo povero animale e ti rialzi; l'ingombrante scarabeo dorato continua a volteggiarti attorno. Non sai più cosa fare, e abbassi le braccia. Vai al **256**.

81

I due guardiani arrossano l'erba col loro sangue. Dopo tutto, loro non ti avrebbero riservato alcuna pietà. Adesso devi proseguire nel giardino sperando di trovare Kantum, o qualcuno che lo conosca e che non ti sia ostile. Se hai una pergamena di divinazione, vai al **493**. Se hai una barba finta, vai al **329**. Se non hai né l'una né l'altra, vai al **3**.

82

Dopo un ultimo tentativo per afferrarti, il mostro crolla a terra con l'occhio sbarrato. Gli passi accanto facendo attenzione a non toccarlo e ti rimetti in marcia. La presenza del Blob offre anche qualche vantaggio: il corridoio davanti a te è completamente sgombro, non ci sono più né ratti né detriti e prosegui molto più rapidamente. Improvvisamente però un muro si alza davanti a te sbarrandoti il cammino, e maledici in cuor tuo l'architetto della città e tutta la sua discendenza. Non ti resta che tornare indietro. Incroci nuovamente il cadavere del Blob e, passato oltre, prudentemente prosegui per la tua strada. Vai al **49**.

83

Ti decidi a bussare, e lasci ricadere pesantemente il martello sulla lastra di ferro. Una voce risuona all'istante: «Chi viene a disturbare il sonno di Mahal, senza una buona ragione, sia trasformato all'istante in rospo!» Un

alone luminoso si forma attorno al tuo corpo. Vieni invaso da un terrore panico e non riesci più a muovere un muscolo: ti vedi già gracidare sul bordo di uno stagno per il resto dei tuoi giorni, e questo pensiero non ti riempie certo di gioia; ma con tua grande sorpresa non succede nulla e l'alone svanisce. La porta si apre scivolando silenziosa sui cardini e rivela un lungo corridoio perfettamente illuminato, sebbene non ci sia alcuna torcia! Un gufo svolazza nel corridoio e sembra invitarti a seguirlo. Vuoi rinfoderare la spada (vai al **167**) o preferisci continuare ad impugnarla (vai al **225**)?

84

Distogli l'attenzione dal gioco dei birilli e ti guardi un po' attorno. Dove cercherai Barsip? Alla baracca del tiro con l'arco lì vicino? Vai al **369**. Dove si sta svolgendo una specie di corsa? Vai al **117**. Se hai già visitato questi due posti, vai al **357**.

85

Un sogno ti trasporta ben presto verso nuovi paesaggi: i due draghi che montavano la guardia non ti hanno posto alcun problema e avanzi con sicurezza nel grande ingresso. Il mago, che indossa un lungo vestito scuro, è davanti a te, e i suoi lunghi baffi non ti fanno alcuna impressione: rimpiangerà ben presto le sue cattive azioni. Sguaini la spada: «Messere! Mi hanno messo al corrente dei vostri neri disegni; sono venuto qui per porre fine alla vostra malvagia esistenza!» Trema di paura mentre lo trapassi. Finalmente puoi liberare la bella principessa che si getta, com'è logico, tra le tue braccia. Ma c'è qualcosa che non va: la sua pelle, invece che calda e morbida, è vischiosa e fredda. Ti risvegli con la mano appoggiata al muro, e subito riprendi coscienza della situazione. Sei ancora nelle fogne, ma questa notte di riposo ti ha restituito 2 punti di Vita. Puoi anche mangiare una razione di provviste e riguadagnare così altri 2 punti di Vita prima di rimetterti in cammino. Vai al **252**.

86

Appena entri, uno dei due armati di una spada di legno si accorge del tuo arrivo, ferma il combattimento e prende la spada del suo avversario. Si avvicina, dichiarando che gli sembri un guerriero di grande valore e ti sfida a duello. Aggiunge che «il primo che tocca l'altro ha vinto» e ti getta una delle spade. Se rifiuti il duello, vai al **302**; se accetti, vai al **181**.

87

La proposta ti attira, e decidi di scoprire qualcosa di più al riguardo prima di pronunciarti. L'uomo ti conduce in disparte per poter parlare liberamente. «A dire il vero, l'affare è piuttosto semplice» dice. «Una soffiata mi ha messo al corrente dell'esistenza di un complotto ai miei danni: vogliono assassinarmi questa sera. Invece di fuggire, preferirei tendere un'imboscata ai miei aggressori e prenderli in trappola; ma non posso farcela da solo... Vuoi aiutarmi?» Il tuo interlocutore ha l'aria decisa degli uomini abituati al comando e alle responsabilità del potere. I suoi tratti fini e le spalle larghe gli conferiscono una certa prestanza. Ti offre 5 pezzi d'oro e ti assicura che tutto avrà termine entro questa sera. Vuoi accettare la sua offerta (vai al **336**) o rifiuti educatamente e prosegui per la tua strada (vai al **254**)?

88

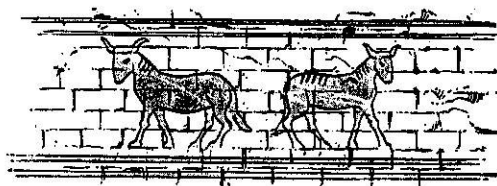
Dopo un attimo di esitazione, decidi di aiutare il mendicante. I ladri sono troppo numerosi, e non hanno certo bisogno di tenderti una trappola; quindi quell'uomo ha veramente bisogno di aiuto e forse potrebbe esserti utile.

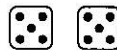
Mentre ti avvicini, si profonde in una serie infinita di ringraziamenti. Liberi senza difficoltà il carretto e lo spingi per qualche metro sulla piazza.
Una volta sbloccata la ruota, l'uomo è in grado di manovrare perfettamente il carretto. Si volta sorridendo verso di te. «Sei straniero» dice, «e gli stranieri che si avventurano da queste parti cercano tutti Mahal. Ti ringrazio per avermi liberato. Quanto all'uomo che stai cercando, la sua casa è proprio davanti a te». Ti indica un edificio sulla cui porta è inciso un serpente. Lo ringrazi a tua volta, poi avanzi verso la casa indicata. Vai al **192**.

89

Decidi di beneficiare questo ragazzo della tua fortuna al tiro con l'arco. Gli pizzichi amichevolmente la guancia (gesto che sembra apprezzare molto poco) e dichiari: «Tieni, piccolo, prendi questo magnifico busto in autentico gesso! Ornerà il tuo salotto, se ne hai uno!» Perplesso, il ragazzo si chiede se ti stai prendendo gioco di lui; poi, alzando le spalle, prende il busto, si gira senza una parola e si allontana barcollando. Lo segui con lo sguardo quanto basta per vederlo inciampare su una pietra sporgente nel centro della via. Tendi la mano, come per impedirgli di cadere... Ma è troppo tardi! Il piccolo mendicante cade lungo disteso! Nella caduta la statua va in frantumi. Il ragazzo si rialza con aria afflitta, poi si abbassa nuovamente e raccoglie qualcosa che si trovava nella statua. Strizzi gli occhi per distinguere di cosa si tratta: è una borsa di cuoio piatto. Il ragazzo ne tira fuori un pezzo d'oro nuovo di zecca, poi un altro, poi un altro ancora! Che razza di iella! Il busto nascondeva una borsa magica il cui contenuto sembra rinnovarsi all'infinito, e tu sei andato a regalarlo ad un mendicante... Maledicendo la cattiva sorte volti le spalle e prosegui per la tua strada. Vai al **481**.

90

Con la schiena incollata al muro, e la spada in pugno, spingi lentamente la porta con il braccio. Un lungo cigolìo spezza il silenzio senza però disturbare nessuno: la stanza è vuota. L'arredo è davvero sorprendente: le pareti ed il soffitto sono coperti da larghe cortine scure. Non ci sono detriti sul pavimento: non avresti alcun problema a sistemarti qui. Puoi entrare (vai al **488**) o tentare un'altra porta (vai al **499**).

91

Questa proposta insolita ti fa esitare: è tutto così lontano dalla tua vita abituale che sei tentato... Decidi di accettare. Il tuo interlocutore ha molta fretta, e un altro guerriero viene a spiegarti i dettagli.
La vita alla Scuola d'Armi è semplice: hai una camera e ti viene dato un po' d'oro. I guerrieri sono simpatici e i combattimenti simulati ti divertono. Ritorni al tuo punteggio massimo di Vita. Riguadagni anche il tuo punteggio iniziale di Forza, e se è inferiore a 17 guadagni un punto supplementare grazie agli allenamenti. Durante questa settimana vieni a sapere che Mahal abita nel Quartiere dei Ladri, di cui il tuo maestro è il capo. Ti congratuli con te stesso per non aver parlato troppo in fretta e tenti di raccogliere qualche informazione supplementare. Riesci così a scoprire che la zona del quartiere dove risiede il saggio si chiama "Città Rossa", che questo luogo è

situato a sud del punto in cui ti trovi e che la casa del saggio si affaccia su una piazza in cui troneggia la statua di una gargolla.
Qualche giorno dopo, all'alba, raccogli discretamente le tue cose e lasci questo luogo. Hai guadagnato 5 pezzi supplementari d'oro. Vai al **415**.

92

Desideroso di rimetterti in marcia, ti scusi e pianti lì la cortigiana. Qualcosa ti dice che quella donna ti causerebbe solo problemi! L'abbandoni ai suoi futili affari, stupita dal tuo inatteso rifiuto, e ti rimetti in cammino verso il Quartiere dei Giochi. Dopo tutto, hai già aiutato una volta questa ragazza: dovrebbe bastarle! Vai al **155**.

93

Non sopporti più le fogne; quest'uscita è un'occasione troppo allettante per esitare più a lungo. Ti aggrappi a una delle sbarre: non si rompe. Sali pregando che i pioli reggano abbastanza a lungo da permetterti di uscire. Ti arrampichi lentamente, con mille precauzioni, e con tua grande sorpresa nessuna delle sbarre cede e ti trovi finalmente davanti al tombino. Lo sposti lentamente: è notte, e l'aria fresca ti accarezza il volto. Fai leva sulle braccia e ti sollevi a livello della strada, ma improvvisamente qualcosa ti afferra e ti tira fuori a forza. Il dolore è insopportabile: ti stanno tirando per i capelli. Un uomo deforme e guercio ti issa fino a lui gridando: «Koshen, vieni a vedere cosa ho trovato!» Finalmente libero dalla sua presa tenti di sguainare la spada, ma quello ti colpisce con la sua accetta. Perdi il primo assalto.

Laimi	Forza 6	Vita 8

Se scendi ad 1 punto di Vita, vai al **76**. Se vinci, vai al **383**.

94

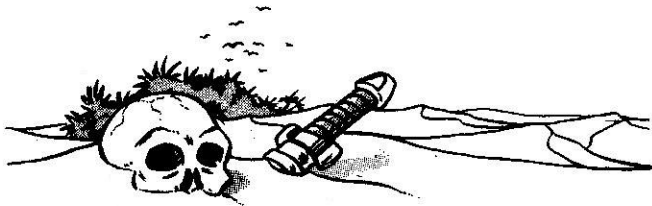
I tre Goblin sono morti, ma l'aria nella stanza si è fatta irrespirabile: non è possibile trascorrere qui la notte. Ti resta però la possibilità di frugare nella stanza prima di uscire (vai al **237**). Puoi anche uscire subito e tentare con un'altra stanza (vai al **363**) oppure abbandoni l'idea di dormire in questo edificio e vai a sdraiarti nella strada (vai al **95**).

95

Questo edificio non presenta alcun interesse, e il tuo unico pensiero è dormire. Decidi quindi di uscire, con la ferma intenzione di sistemarti nella strada per la notte, ma la prospettiva di dover ancora combattere con qualche misterioso avversario ti suggerisce di prendere qualche precauzione. Ti piazzi davanti alla porta e ti affacci per verificare che la strada sia vuota. Colpito dal silenzio che regna, ti decidi finalmente ad uscire. Vai all'**11**.

96

Racconti a Barsip del tuo incontro con Rakhor. «E così, conosci già un altro dei nostri amici, Prete Gianni. Non

so chi ti abbia dato l'idea di scegliermi per la tua prima visita, ma ti ringrazio. Mi auguro che, d'ora in poi, il tuo cammino attraverso Babilonia sia meno costellato di pericoli di quello che ti ha condotto fin qui!»
Vai al **32**.

97

Gambe in spalla, fuggi via in direzione opposta a quella in cui si trova lo scarabeo, poi svolti verso il ripido pendio che porta alla terrazza superiore. La tua corsa sfrenata ti fa cadere in un'aiuola di felci giganti. A quanto pare queste piante non amano essere calpestate, e scaricano su di te una pioggia di spore che ti si incollano alla pelle, corrodendola in profondità! Lancia un dado per scoprire quanti punti di Vita perdi, poi ti rialzi e riprendi la corsa. Vai al **238**.

98

Cancella questo pezzo d'oro dalla tua borsa. «Allora, si può sapere chi stai cercando, amico?» riprende Amalrik, facendo scivolare l'oro in una piega del vestito. «Barsip» ripeti con impazienza. «Cerco Barsip! Lo conosci?» L'ambulante si passa la lingua sulle labbra. «Ehm... sì, effettivamente, io... questo nome mi dice qualcosa, ma passa così tanta gente da queste parti... Vai a interrogare Macarius, quello che tiene le corse in fondo alla strada. Conosce più gente di me. E c'è anche il cartomante, laggiù; un vecchio volpone quello! Se chiedi a tutt'e due avrai qualche possibilità di trovare Barsip».
Questo tipo ti ha giocato un bel tiro! Non sapeva un accidente ed è riuscito lo stesso a spillarti un pezzo d'oro. Che faccia tosta! Borbotti un ringraziamento stentato e lasci il posto ai passanti desiderosi di dimostrare la loro abilità al tiro con l'arco. Vai al **481**.

99

Il tuo colpo è di una tale potenza che la palla si spezza toccando la campana. La folla applaude, e il mercante, sorpreso, ti dà i 5 pezzi d'oro promessi. «La tua forza è prodigiosa, straniero» esclama sbalordito. Lo interroghi su dove potresti trovare Souhsan, ma non conosce nessuno con questo nome. Ti prepari a rimetterti in cammino, quando improvvisamente un uomo ti abborda. Ha visto il tuo colpo formidabile, e vorrebbe comprare i tuoi servigi per qualche ora. Vuoi chiedere qualche informazione più precisa (vai all'**87**) o decidi di rifiutare e continui per la tua strada (vai al **254**)?

100

Con un rapido movimento del polso disarmi il tuo avversario. La sua arma di legno vola nell'aria e manca per un pelo la testa di uno dei guerrieri. Sorridi, ma il tuo avversario sembra furibondo. Sei indeciso sulla condotta da tenere, ma all'improvviso l'uomo scoppia a ridere e si complimenta con te, imitato dagli altri guerrieri. Ti appresti a chiedere qualche informazione, quando un guerriero armato irrompe nella stanza. Le risate cessano all'istante. Il nuovo arrivato chiede cosa sta succedendo, ed il guerriero che hai appena sconfitto gli racconta del vostro duello. Lo sconosciuto ordina agli altri di rimettersi al lavoro e apre la porta di una stanza che sembra essere un ufficio, facendoti cenno di seguirlo. Con fare sbriga-

100 - *I guerrieri riprendono il loro allenamento*

tivo ti propone un lavoro: dare lezioni di scherma. Se accetti, vai al **91**. Se rifiuti e dici di venire da parte di Bykh, vai al **407**. Se rifiuti e chiedi direttamente dove si trova la casa di Mahal, vai al **463**.

101

Riprendi la salita. Ecco giunto il momento della verità! Segna nell'ordine seguente le tre informazioni che ti hanno dato i saggi Mahal, Kantum e Barsip: numero del piano, numero della sala e numero della fila dove si trova la tavoletta. Accosta le cifre e vai al paragrafo che porta lo stesso numero. Se non ci riesci, o se ti manca un'informazione, vai al **485**.

102

Sempre prudente, preferisci sapere di cosa si tratta prima di rischiare, e resti dunque a guardare il gioco senza partecipare. La splendida donna mette generosamente in mostra la scollatura per la gioia dei giocatori, e aziona il meccanismo della ruota. «Gira, gira, la ruota della fortuna! La fortuna è in fondo all'arcobaleno, amici! Forza, scommettete senza paura! Tutti vincono alla nostra lotteria!» abbaia un imbonitore. Lancia due dadi. Se fai 11 o 12, vai al **308**; altrimenti vai al **29**.

103

Una scimmia sapiente ti diverte per un po', poi ti fermi ad osservare un mangiatore di fuoco che impressiona i passanti. Un venditore di canzoni canticchia instancabilmente un ritornello che vanta i superbi giardini pensili del re.
Un gioco proposto da un imbonitore, vestito con un lungo cafetano rosso, ti sembra un buon sistema per guadagnare un po' d'oro: un colpo di mazza su una leva proietta una sfera di metallo, che deve salire in cima ad un palo e far

suonare una campanella. Per giocare, devi pagare 1 pezzo d'oro; il premio per chi riesce a far suonare il campanello è di 5 pezzi d'oro. Vuoi tentare la fortuna (vai al **175**) o preferisci tirare dritto (vai al **254**)?

104

I due cadaveri giacciono ai tuoi piedi, e puoi finalmente riprendere fiato. Sei in una piazza dove tutti gli edifici sono costruiti con mattoni rossi; la luce della luna dona un'aria lugubre all'insieme. Numerosi mendicanti sono raggruppati al bordo della piazza. Lo spettacolo è sconvolgente: davanti ai tuoi occhi si dispiega un autentico museo degli orrori. Le amputazioni più orribili si accompagnano alle tare più disparate. Tutti ti osservano con uno sguardo carico d'odio, ma non osano avvicinarsi. Percepisci però che questo rispetto non durerà a lungo e ti allontani di corsa per la stradina più vicina.
Tutto il quartiere è fatto di mattoni rossi, mentre finora tutto quello che avevi visto a Babilonia era blu. Supponi quindi di aver trovato la Città Rossa. Non ti resta adesso che trovare la piazza con la gargolla e Mahal, ma non potrai contare sull'aiuto di nessuno. Vai al **50**.

105

Ti avvicini rapidamente e afferri il braccio dell'uomo mentre tiene la borsa in mano. Tutti si girano verso di te, e il falso ubriaco ti dà uno spintone; colto di sorpresa, lasci andare il ladro e i due si danno alla fuga. Un passante tenta di bloccare loro la strada, ma prima che abbia il tempo di fare il minimo movimento i suoi occhi si fanno vitrei e crolla a terra, con il fianco destro trapassato da due colpi di daga. I ladri hanno dovuto abbandonare la borsa; la raccogli e ti avvicini al corpo del passante morto. La giovane donna si avvicina e ti stringe il braccio: «Presto, mio signore, quest'uomo era assai potente in città! Faremmo meglio a fuggire: le guardie arresteranno tutti invece di fare domande!» Esiti un istante, poi decidi di seguirla attraverso le strette viuzze: non hai nessuna voglia di finire a marcire in qualche segreta babilonese. Vai al **251**.

106

Pochi metri più in là la rumorosa confusione del Quartiere dei Giochi ti avvolge: un gruppo di passanti piuttosto su di giri si passa di mano in mano una giara di vino, due mercanti stranieri scommettono su una partita a freccette, soldati del re lanciano complimenti scherzosi a belle fanciulle, e tutt'intorno c'è una miriade di sale da gioco e attrazioni di ogni genere. Non sai dove dirigere i tuoi passi: come farai a stanare Barsip in questa allegra baraonda?
«Ehilà, viaggiatore!» ti chiama un piccolo essere dallo sguardo penetrante. «Vuoi giocare la più bella partita della tua vita?» È un elfo nero che indossa un farsetto ornato di zecchini; al fianco porta una corta daga. Indica un gruppo di elfi e cammellieri accucciati accanto ad un tavolo da gioco, preparato per una partita a dadi. Lanciano ogni tanto alte esclamazioni, e sembrano divertirsi un mondo. Quest'elfo ha un'aria piuttosto furba. Se conosce a fondo il quartiere potrà aiutarti a trovare il saggio... Se decidi di unirti alla partita, vai al **298**. Se declini l'offerta e prosegui dritto, vai al **148**.

107

Resti in mezzo alla folla dei giocatori senza muoverti, aspettando la fine della partita; ma il proprietario di questa baracca non vede di buon occhio il tuo atteggiamento: «Ehi, tu! Sloggia, e alla svelta! Qui non c'è posto per chi non gioca, capito?» Vorresti tentare di calmarlo, ma non ti lascia il tempo di aprire bocca: «O forse sei un

borsaiolo, e vorresti vuotare le tasche dei miei clienti, eh? Fila via, prima che chiami la guardia!» Reprimendo una smorfia rabbiosa ti allontani stringendo i denti. Una scaramuccia con una pattuglia di guardie non ti alletta, e non ti aiuterebbe di certo a trovare Barsip. Adesso puoi dirigerti, se non lo hai già fatto, verso la baracca del tiro con l'arco qui vicino (vai al **369**) o verso la partita di birilli (vai al **239**). Se hai già visitato questi luoghi, vai al **357**.

108

I tuoi nervi cedono! Ne hai abbastanza di essere maltrattato e insultato in questo modo! Raccogliendo le forze, tendi tutti i muscoli e fai saltare le liane fissate dai Lillipuziani. Balzi in piedi furibondo, mentre i tuoi avversari fuggono precipitosamente cercando riparo sotto l'abbondante vegetazione. Una volta in piedi ti rendi conto che non ti eri affatto addormentato sul loro villaggio: si stavano prendendo gioco di te! Ti rimetti in marcia e sali rapidamente i gradini che conducono al livello superiore dei giardini. Vai al **244**.

109

Perdere questo duello ti ha infastidito, e l'offerta di lezioni ha completato l'opera mettendoti del tutto di cattivo umore. Prosegui per la tua strada masticando frasi rabbiose e progettando una feroce vendetta da consumare contro il prossimo mostro che ti comparirà davanti. Improvvisamente un curioso spettacolo si offre ai tuoi occhi: un orco sta tormentando un nano. Ecco una buona occasione per sfogare il tuo pessimo umore! Stai già sguainando la spada, quando il nano improvvisamente indica il cielo con un'espressione inorridita dipinta sul volto. Guardi in aria per vedere cosa succede, ma non vedi assolutamente nulla di insolito; l'orco però ha avuto la tua stessa reazione, e dopo pochi attimi un grido di dolore risuona nell'aria: il nano ha approfittato della sua reazione per tirargli un potente calcio sul ginocchio e poi ha tagliato la corda. L'orco cerca di seguirlo, ma crolla lungo disteso sul selciato.
Per poco non ti soffochi dal gran ridere; nuovamente di buon umore, ti rimetti in marcia. Vai al **425**.

110

Non vuoi calunniare un uomo che non conosci. Sai che rischi di far soffrire questo povero mendicante, ma non ti piace mentire. «Amico mio, il tuo giudizio rabbioso mi sembra ingiusto. Forse il comportamento di questo ministro sembra nuocere ai diseredati, ma la verità è spesso ben nascosta. Io, che sono straniero, ho notato che qui a Babilonia c'è molta gente prospera e felice, e pochi poveri. Allora, rifletti due volte prima di attribuire tutte le responsabilità dei mali che ti affliggono ad un uomo che senza dubbio è onesto...»
Soddisfatto del tuo discorso aspetti la risposta del mendicante, ma il suo comportamento ti coglie di sorpresa: si alza e getta gli stracci in cui si avvolgeva. È un uomo alto, dai tratti decisi e dagli occhi vivaci. «Viaggiatore, la tua saggezza e la tua franchezza ti onorano. Forse vorrai accettare questo anello, che ti darà libero accesso al palazzo. Verrai a farmi visita, se ne avrai voglia; vedi, sono io il Primo Ministro, e mi piace di tanto in tanto assicurarmi della stima che mi portano i miei concittadini... e poi sono anche d'animo un po' scherzoso». Sei perplesso, ma accetti volentieri l'anello, che porta incise due teste di leone. Due soldati, probabilmente la sua scorta, escono da una porta lì accanto. «Arrivederci, viaggiatore. Che Marduk vegli sul tuo cammino!» conclude il ministro. Le usanze babilonesi sono davvero bizzarre!
Adesso sei di nuovo solo nel Viale delle Processioni. Vai al **141**.

111

Gli assassini non si aspettavano di trovarti qui, e tu approfitti del vantaggio: mentre si dirigono entrambi verso Raf-Nadaihr, tiri fuori l'Occhio Magico e lo dirigi verso l'aggressore più lontano. Un fine pennello di luce rossa colpisce all'istante l'uomo, che crolla a terra fulminato. Il secondo assassino si getta su di te, ma la tua spada è pronta a dargli il benvenuto.

Assassino	Forza 13	Vita 14

Se sconfiggi il tuo avversario, vai al **195**.

112

«Calmati, piccolina» dici premuroso, aiutando la piccola a rimettersi in piedi. «L'oro non conta poi così tanto nella vita. Almeno, pensa che c'è chi soffre più di te. Hai la tua piccola sorella da rallegrare, non è forse questo un segno di speranza?» La fanciulla singhiozza sempre più forte: le tue parole non hanno avuto l'effetto che speravi. Non sapendo che fare, accarezzi gentilmente i capelli della piccola venditrice di amuleti e balbetti confusamente un arrivederci. Ti volti per allontanarti, ma finisci dritto disteso nella polvere: la sorellina cieca e muta ti ha fatto un magnifico sgambetto! Perdi 1 punto di Vita per una ferita alla testa che ti procuri cadendo. Borbottando, volti le spalle alle due piccole pesti e ti allontani scuotendo la polvere dai vestiti. Vai al **65**.

113

Con grande sorpresa del proprietario della baracca, la campana suona. Appoggi sorridendo la mazza, e il proprietario ti porge a malincuore una borsa contenente 5 pezzi d'oro. Si sforza di sorridere e si congratula con te. Prendi la borsa mormorando qualche parola di ringraziamento e ti rimetti in cammino. Vai al **254**.

114

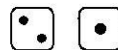
Con un movimento misurato del polso, lanci velocemente il cranio contro i macabri birilli. Il cranio percorre la pista sempre più veloce e centra in pieno le ossa. Un tiro perfetto! I dieci "birilli" si sparpagliano sul legno lucido, e tu hai la certezza di essere sfuggito alla decapitazione. Vai al **473**.

115

Spingendo al limite la tua resistenza lotti contro questo attacco mentale di inaudita potenza, ma la cosa che cerca di attirarti nelle sue reti è molto più allenata di te ai duelli mentali...

Ben presto la sofferenza lacerante che tormenta il tuo cervello ti paralizza i riflessi. Non hai scelta: devi cedere all'influenza malefica che ti attira; le tue gambe si muovono da sole, portandoti verso la stradina scura. Un vento glaciale si leva di colpo facendo turbinare capricciosamente la polvere. Come attraverso gli occhi di un altro, vedi il fondo della stradina avvicinarsi a tutta velocità. Finalmente sei di fronte al tuo avversario: una figura nerastra dai denti radi, gli occhi sbarrati in uno sguardo folle. Orrore! Sei caduto tra le grinfie di una delle spaventose streghe babilonesi, note in tutto il mondo antico per la loro crudeltà senza limiti! La mostruosa megera scoppia in una risata chioccia e agita le lunghe dita nodose nella tua direzione. Quale incantesimo vorrà usare contro di te? Lancia un dado. Se ottieni 1, vai al **440**. Se ottieni 2, vai al **4**. Se ottieni 3, vai al **478**. Se ottieni 4, vai al **414**. Se il risultato è 5 o 6, vai al **14**.

116

Il soldato crolla pesantemente su un tavolo che si spezza sotto il suo peso. Non era del tutto stordito, ma nella caduta batte la testa contro uno spigolo e resta a terra

privo di sensi. Stringendo sempre lo sgabello (a cui adesso manca una gamba), lanci un'occhiata decisa ai presenti per scoraggiare gli eventuali malintenzionati. Con tua grande sorpresa nessuno ha intenzione di attaccare briga, ed anzi ti acclamano allegramente: hai offerto loro uno spettacolo di prima scelta! È meglio non fare la muffa in questa sala, la pattuglia potrebbe arrivare da un momento all'altro: chiedi una stanza al padrone, che per 2 pezzi d'oro (cancellali dal Registro d'Equipaggiamento) ti porge una chiave di rame indicandoti sbrigativamente con il pollice il primo piano. Sali una piccola scala di legno, entri e ti getti sul letto; in pochi secondi, vinto dalla fatica della giornata, scivoli in un sonno pesante e senza sogni. Questa notte riposante ti restituisce 2 punti di Vita, se non eri già al massimo. Al mattino, una volta uscito dalla taverna, dove dirigi i tuoi passi?

Verso il quartiere
di Shamash e Mahal? Vai al **13.**
Verso il Quartiere
dei Giochi e Barsip? Vai al **230.**
Verso i giardini pensili
del palazzo e Kantum? Vai al **166.**

117

Ti avvicini, e scopri che si tratta di una corsa che si gioca in scala ridotta: gli scommettitori sono tutti chini sopra un grande tavolo di legno intagliato a mo' di labirinto. Grossi granelli di zucchero costellano una pista, su cui si muove, di granello in granello, un vorace coleottero dalle ali luccicanti; ma dietro a questo primo insetto c'è una mantide religiosa dalle micidiali mandibole che cerca di raggiungerlo. Il meccanismo del gioco sembra piuttosto semplice: i giocatori che scommettono sul coleottero sperano che riesca ad uscire dal labirinto dopo aver divorato tutti i granelli di zucchero. Quelli che scommettono sulla mantide religiosa contano invece sulla velocità di quest'ultima, che deve riuscire a divorare il coleottero prima che abbia raggiunto l'uscita, troppo stretta per lei. Vuoi interrogare uno dei giocatori per vedere se conosce Barsip (vai al **376**), rivolgi la stessa domanda al proprietario del tavolo da gioco (vai al **143**), oppure tenti di guadagnare un po' d'oro scommettendo, e rimandi le domande alla fine della partita (vai al **455**)?

118

Spieghi a Barsip tutta la fatica che hai dovuto fare per trovarlo, poi gli racconti a grandi linee le vicissitudini e lo scopo della tua missione, la tua iniziale ricerca di Souhsan, le tue difficoltà. Il saggio ti ascolta attentamente. Se vieni da parte di Rakhor, vai al **96**; altrimenti vai al **282.**

119

Il dolce profumo dei lauri e dei gelsomini bianchi e gialli ti stordisce un po'. Questi effluvi si sommano alla fatica accumulata, e cedi al desiderio di allungarti per qualche minuto tra queste piante profumate. Ti addormenti quasi subito... Al risveglio, il sopracciglio destro ti pizzica un po'; vorresti alzare il braccio per grattarti, ma non riesci a muoverlo. Spalanchi gli occhi e vedi un essere minuscolo, in piedi, a dieci centimetri dal tuo naso! Ti sta osservando con aria preoccupata. Cominci ad afferrare la situazione: addormentandoti qui hai evidentemente infastidito il Lillipuziano, e lui ti ha... Ma cosa stai dicendo! Gli ci sarebbe voluto almeno un anno per riuscire ad immobilizzarti. Giri a fatica la testa e vedi centinaia di Lillipuziani che ti circondano! Ti hanno legato come un salame con un filo sottilissimo ma molto resistente, probabilmente quello di un particolare baco da seta.

Quello che sembra essere il capo si arrampica fino alle tue orecchie. Amplificando la voce con una foglia arrotolata riesce a comunicare con te: «Perché ti sei sdraiato sul nostro villaggio, straniero? Ora le nostre case sono distrutte! Rispondi, o morrai!»
Apri la bocca per giustificarti: «Ma, veramente io non volevo...»
«Non così forte! È inutile urlare!» vocifera esasperato il Lillipuziano. Mormorando dai una spiegazione, sperando di venire liberato alla svelta da questa scomoda posizione. Finito il tuo discorso, il minuscolo capo scende e raduna in consulto il suo popolo, poi torna indietro con un ultimatum: «O ci dai uno dei tuoi oggetti magici, o ti lasciamo qui a marcire! Che ne dici?» Se accetti questo ricatto, vai al **77**. Se rifiuti, vai al **285**.

120

Eccoti davanti a questo grande albero, ad ascoltare questo rumoroso scarabeo che non cessa un istante di ronzare. Saresti tentato di chiederti cosa fai qui, ma intuisci una certa assurda logica in quello che ti sta succedendo e decidi di agire. «Ehilà! Kantum! Cerco Kantum il saggio! Ehi, erborista!» Ascolti la tua voce riecheggiare tutt'intorno. Guardi lo scarabeo: forse è lui Kantum... No, la fatica ti fa sragionare. Tu... «Eccomi, eccomi. Cosa c'è? Stavo dormendo...» una voce sbuca dal nulla: ti guardi attorno, ma non vedi nessuno. «Kantum?» azzardi con voce fievole. Poi capisci che il tuo interlocutore si trova sull'albero davanti a te! Il saggio scende dal ramo su cui si era sistemato: è un vecchio calvo, con un merlo indiano appollaiato sulla spalla. Alla prima occhiata, capisci che si tratta proprio della persona che stavi cercando! «Scusami, viaggiatore» esclama il merlo, «mi ero assopito. Ti ho visto arrivare, ed ho mandato il mio servo a cercarti. Spero che non ti abbia troppo impressionato!» Vorresti spiegare al merlo, o meglio, al saggio, che ti impressiona di più vedere un uccello che parla al suo posto, ma sei troppo stupito e non riesci neppure ad emettere un suono! «Indovino il tuo pensiero», prosegue l'uccello parlante. «Vedi, io sono muto, e Jako si esprime al mio posto. O piuttosto, io uso il suo becco come se fosse la mia bocca...» Effettivamente, le labbra di Kantum si muovono, ma non ne esce alcun suono. «E adesso dimmi: cosa ti porta qui?» chiede il merlo. Se Kantum è il primo saggio di Babilonia che incontri, vai al **140**. Se hai già visto almeno un altro saggio, vai al **160**.

121

Esitare non serve a nulla: i due tunnel sono troppo simili. Ti dirigi dunque a destra, sperando di trovare finalmente una via d'uscita. Le tue avventure ti tornano alla mente: non puoi essere sopravvissuto a tanti pericoli per poi morire di fame in fondo ad una fogna! Questo pensiero ti rivolta lo stomaco. Con un calcione scaraventi i resti di una sedia contro un mucchio di rifiuti, a pochi metri da te: subito nel mucchio si apre un enorme occhio che luccica nell'oscurità. Il mucchio d'immondizie è in realtà un immenso ammasso organico, munito di un unico occhio. Può creare a piacere lunghi tentacoli vischiosi per acchiappare i ratti che si aggirano nelle vicinanze, fagocitandoli poi nella massa vischiosa. Il mostro si dirige verso di te allungando numerosi tentacoli; i riflessi verdastri che rischiarano l'ambiente lo rendono ancora più ripugnante.

Blob	Forza 12	Vita 14

Se vinci, vai all'**82**. Se il tuo punteggio di Vita scende a 0, vai al **234**.

122

Il disgelo accelera, e ben presto tutti i presenti seguono preoccupati il fenomeno. Quando finalmente appari davanti ai loro occhi, è il panico completo: tre ragazze, terrorizzate, scappano dalla porta più vicina; due uomini indietreggiano, gli altri sono paralizzati dalla paura. La padrona di casa, sebbene interdetta, sembra conservare un po' di sangue freddo, ed è a lei che ti rivolgi quando finalmente riesci a parlare. Tenti di rassicurarla e spieghi che non vuoi fare del male a nessuno. A poco a poco tutti riprendono coraggio, e qualcuno ti offre una sedia.
Ad un cenno della padrona di casa gli altri lasciano la stanza, e rimanete soli. La ragazza si presenta: «Mi chiamo Nana-Dirat, e sono la proprietaria di questa modesta dimora. E tu chi sei, straniero? Da dove vieni?» Ti senti ancora molto debole, ma tenti di rispondere: «Sono il Prete Gianni, e vengo da molto lontano...» Vittima di uno stordimento improvviso, barcolli; stringi forte il bracciolo della sedia, ma non riesci a nascondere il tuo malessere. Nana-Dirat se ne accorge e ti propone allora di dividere il pasto serale con lei e i suoi ospiti: così potrai riprendere un po' di forze e raccontare con calma la tua storia. Ti conduce in una stanza dove dormi per un paio di ore, poi un servitore viene a cercarti per la cena. Vai al **433**.

123

Il tramestio dei mercanti che smontano l'accampamento ti risveglia. Il disgelo si fa ancora attendere, e questa prigione di ghiaccio diventa sempre più sgradevole, ma bisogna riconoscere che ti protegge dai brucianti raggi del sole. Attendi e osservi.
Le lunghe ore scorrono interminabili mentre la carovana attraversa il deserto, ma finalmente Babilonia si staglia all'orizzonte. La città è circondata da un'immensa cinta di mura fortificate. Le effigi di giganteschi leoni, tori e draghi sono scolpite in rilievo sulle mura allo scopo di impressionare i visitatori. Entri nella città e ti accorgi che tutto è costruito con mattoni di argilla, coperti da uno strato di smalto blu. La carovana penetra sempre più nella città, seguendo un immenso viale percorso in tutti i sensi da una folla cosmopolita. La maggior parte della gente sembra dirigersi verso l'altra estremità del viale, come anche la tua carovana, e ben presto raggiungete un immenso mercato.
Osservi la folla: molti passanti sono vestiti con lunghe tuniche bianche, e gli uomini hanno la barba intrecciata. Gli stranieri si distinguono per gli abbigliamenti più disparati: è una vera fortuna, perché così nessuno farà troppo caso alla tua bizzarra tenuta.
La carovana raggiunge uno spiazzo libero ed i mercanti preparano la merce. Sembrano piuttosto conosciuti, perché ben presto una grande folla si raduna attorno a loro. Lancia due dadi: se fai 7 o meno, vai al **405**. Se fai 8 o più, vai al **56**.

124

Ti allontani dai resti dell'Uomo-Avvoltoio e sposti la tua attenzione sul combattimento in corso: il secondo Uomo-Avvoltoio è momentaneamente in vantaggio, ma con il tuo intervento l'esito del combattimento è certo: non può farcela contro le vostre due spade e viene finito al primo assalto.
Il tuo compagno crolla a terra e ti avvicini per prestargli soccorso. Getta un dado: se fai 1 o 2, vai al **26**, altrimenti vai al **445**.

125

Cammini per un'eternità, esasperato dalla monotonia di questo corridoio. Girato un angolo, ti trovi davanti ad un

128 - *È un mostro informe, dotato di tentacoli*

bivio: puoi continuare a sinistra (vai al **442**) o a destra (vai al **406**).

126

Scommetti altri due pezzi d'oro, e la ruota comincia il suo giro. Se hai scommesso sul 4, vai al **328**. Se hai scommesso sull'1, vai al **261**. Se hai giocato un altro numero, vai al **79**.

127

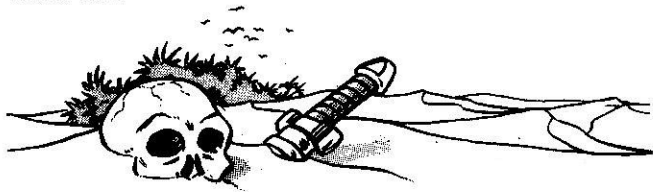
All'improvviso il mercante si ferma, e fissa perplesso il blocco di ghiaccio. Non può vederti, e non riesci dunque a capire la ragione di tanto interesse: ma poi segui la direzione del suo sguardo e noti una pozzanghera che si sta formando sulla sabbia. Il ghiaccio fonde!
Quando finalmente ti liberi dal ghiaccio il mercante lancia un grido, gettando nel panico l'accampamento. Passata la sorpresa tutti quanti si avvicinano e ti circondano, restando però piuttosto distanti.
Il mercante esita, poi si avvicina e ti fa un cenno amichevole. Rispondi col medesimo gesto ed il mercante, rincuorato, ti invita a riscaldarti al suo fuoco. Sei ancora molto debole, e la sua proposta ti riempie di gioia: lo segui verso il centro dell'accampamento. Vai al **432**.

128

Dopo un lasso di tempo indeterminato emergi dall'incoscienza, e a poco a poco ti riprendi del tutto. Sei in una fogna: un fango putrido e verdastro cola al centro del budello. L'odore, difficilmente sopportabile, non ti impedisce di scoprire che questa melma è fluorescente. La luce che emana non permetterebbe certo di leggere, ma è sufficiente a farti distinguere i particolari dell'ambiente in cui ti trovi: sopra la tua testa, a circa cinque metri, c'è un tombino, ma le pareti lisce non offrono alcun appiglio

e una scalata sarebbe impossibile. Ti rialzi lentamente, verificando centimetro per centimetro il tuo corpo alla ricerca di eventuali ferite. Un notevole bernoccolo ti è spuntato sulla cima del cranio, ma non hai nulla di rotto. E adesso un rapido controllo alle tue proprietà: non si sono dati la pena di disarmarti, ma l'oro, le pietre preziose e gli oggetti magici sono spariti. Cancellali dal Registro d'Equipaggiamento. L'Occhio Magico è sempre in tuo possesso: non è possibile portartelo via. Le tue riflessioni vengono interrotte da un inquietante fruscio: all'estremità del corridoio vedi avvicinarsi un enorme ammasso organico; riesce a formare a suo piacere dei lunghi tentacoli vischiosi, per mezzo dei quali acchiappa tutti i ratti che passano nelle vicinanze e che vengono poi fagocitati dall'ammasso. Il suo unico occhio è enorme, e luccica nel buio riflettendo i bagliori verdastri della melma. Si dirige verso di te: devi combattere.

Blob	Forza 12	Vita 14

Se vinci, vai al **40**. Se il tuo punteggio di Vita scende a 0, vai al **234**.

129

I due cadaveri giacciono ai tuoi piedi, e puoi finalmente riprendere fiato. La livida luce lunare dà un'aria lugubre alla piazza, dove a poco a poco si sta ammassando una folla di mendicanti. Non osano attaccarti, intimoriti dalla tua spada, ma tutto questo non durerà a lungo. Meglio darsi alla fuga nelle viuzze vicine. Vai al **50**.

130

Le carte allineate sul tavolo ti affascinano; chiudi gli occhi per qualche secondo, poi fissi lo sguardo sulla seconda carta da sinistra, nella terza fila. La percuoti leggermente con l'indice, poi la giri; i vivissimi colori con cui è dipinta compongono una strana scena: un guerriero dalla figura stilizzata, con le braccia allargate, stringe in una mano una chiave dalla forma complicata, e nell'altra un lungo pugnale dal manico tempestato di pietre preziose. Il cartomante inarca le sopracciglia, poi commenta la tua carta: «La chiave e la daga. Due simboli che il Destino incrocia sovente. Qual è infatti il dilemma che il pugnale non sa risolvere, e qual è la porta che la chiave non sa aprire? La vita o la morte di un uomo dipendono spesso da un'arma bianca, e la sua libertà da una porta sbarrata. Se il pugnale può trafiggere i cuori, la chiave può svelarne i segreti. Quante porte chiuse, e quanti avversari sul tuo cammino, straniero!» Come sono giuste queste parole, pensi. Questo cartomante, che non hai mai visto prima in vita tua, possiede un intuito veramente eccezionale. «Solo il Destino determinerà se il tuo trionfo viene dalla chiave o dalla daga. Ma di quando in quando, è mio potere aiutare il Destino nelle sue scelte. La tua esistenza è diversa da tutte le altre, e tu sei un essere eccezionale: ti offrirò una scelta». Il cartomante infila le mani tra le pieghe dell'abito e ne trae un pugnale affilato e una chiave d'argento. «Puoi prendere la chiave o la daga. Cosa sceglierai?»
Se prendi il pugnale, vai al **374**.
Se prendi la chiave, vai al **52**.

131

Con un audace balzo superi il fossato e, trascinato dallo slancio, ti aggrappi ad uno dei mattoni che sporgono dal muro a circa 2 metri dal suolo. Se vuoi passare dall'altra

parte devi arrampicarti fino in cima! Lancia due dadi: se fai 5 o più, vai al **171**. Se fai 4 o meno, vai al **36**.

132

Gli proponi 15 pezzi d'oro come risarcimento: il suo sguardo si rischiara immediatamente ed accetta con entusiasmo. Intascato l'oro, riprende la conversazione nel punto in cui era stata interrotta. Il suo principale problema è risolto, e adesso può interessarsi alle tue storie. Gli parli dei tuoi viaggi, delle contrade lontane, dei popoli e delle usanze che hai avuto modo di osservare, ma senza raccontargli il vero scopo della tua ricerca, e manipoli un po' la storia per renderla verosimile. Trascorrete così gran parte della serata parlando dell'Egitto e bevendo un dolce succo di bacche selvatiche, poi la fatica ha il sopravvento e Sikhos ti guida ad una tenda dove potrai passare la notte. Vai al **216**.

133

La mano sinistra posata sulla maniglia, la destra stretta sull'impugnatura della spada, spingi esitante la porta e vieni subito aggredito dal terribile odore che regna nella stanza. Fortunatamente sei già pronto a combattere, perché davanti a te ci sono tre Goblin. Due hanno in mano un randello e si precipitano immediatamente verso di te, il terzo sta cucinando. Considera i due primi Goblin come un unico avversario e somma i loro punteggi di Forza prima di calcolare la loro Forza d'Attacco.

Primo Goblin	Forza 6	Vita 8
Secondo Goblin	Forza 5	Vita 5

Il terzo Goblin prenderà il posto del primo che avrai ucciso.

Terzo Goblin	Forza 6	Vita 7

Se esci vincitore dal duello, vai al **94**.

134

Che cosa speravi? Che il tuo infallibile istinto ti guidasse al punto esatto del muro dove si apre un passaggio segreto? Non sei un po' ingenuo? Puoi sondare il muro quanto vuoi, qui non c'è nessun passaggio segreto. Il sole comincia a snervarti, devi smettere di perdere tempo: se vuoi tentare la scalata del muro, dopo aver superato il fosso, vai al **131**. Se preferisci arrampicarti su quell'albero lì vicino, i cui rami oltrepassano il muro, vai al **215**.

135

Lasci perdere i due quartieri laterali e prosegui il tuo cammino tra gli edifici. La via costeggia i palazzi di mattoni blu, che con la loro ombra ti proteggono dal calore stordente del sole. La passeggiata è piacevole e la folla cosmopolita non cessa di stupirti; ogni tanto fermi un passante e chiedi informazioni, ma nessuno sembra conoscere Mahal.

Via via che ti inoltri nel quartiere le strade si fanno meno frequentate. Gli edifici sono quasi tutti occupati da abitazioni private, ma ad un tratto passi davanti ad una sala d'armi occupata da parecchi guerrieri che si stanno allenando. Vuoi entrare (vai al **385**) o preferisci continuare per la tua strada (vai al **425**)?

136

Dopo qualche assalto in cui sfrutti le tue tecniche di combattimento per sfiancare l'avversario, tenti all'improvviso una finta e riesci a portarti alle sue spalle. Con la spada gli assesti un potente colpo di piatto sulla testa, facendolo crollare a terra svenuto. La fanciulla che hai salvato si inchina profondamente. «Perdonatelo» spiega, «non è cattivo, è solo stupido. Ed è anche terribilmente geloso : è convinto che tutti gli uomini mi ronzino attorno! Che razza d'idea!» La damigella profuma di acqua di

rose; al suo collo scintilla un grazioso ciondolo di topazio, imprigionato in una sottile ragnatela di fili d'oro. Lasci che prosegua senza interromperla: «Quando si sveglierà, sarà furibondo. È molto popolare da queste parti, e può contare su un bel mucchio di amici. Si lanceranno di certo sulle vostre tracce. Sarei davvero un'ingrata se vi lasciassi alle prese con quei farabutti, tanto più che saranno almeno una ventina... Ecco la mia proposta: la sera sta calando, vi porterò da un'amica dove potrete passare qualche ora. In seguito, quando avranno rinunciato ai loro propositi di vendetta per andare ad ubriacarsi in qualche taverna, potrete rimettervi in cammino. Che ne dite?»
Tutto ciò è piuttosto imbarazzante: le tue buone intenzioni ti hanno messo in una brutta situazione, ed il numero di babilonesi decisi a farti la pelle sta aumentando pericolosamente! Senza dubbio l'offerta della ragazza è la soluzione migliore, anche se ti farà perdere alcune ore. Sempre meglio che affrontare una torma di ottusi energumeni! Accetti dunque la proposta e ti lasci guidare attraverso una rete di viuzze fino ad un grande edificio. «Nana-Dirat!» chiama la fanciulla, «apri, ti porto un amico!» Una ragazza giovanissima apre la finestra e vi fa cenno di entrare. Vai al **381**.

137

Lasci passare la delegazione ed il chiassoso seguito di babilonesi che entrano rapidamente nel palazzo. I giovani in festa ti gettano fiori e ti invitano ad unirti a loro. Rispondi con un gesto della mano, poi, quando tutti hanno ormai attraversato il portale, ti avvicini a tua volta. Appena si accorgono della tua presenza, le guardie incrociano le loro lance sbarrandoti il passaggio. «Chi va là?» intima il primo. Tendi il braccio per mostrare l'anello con le teste di leone. «Sono un messaggero del reame di Ofir. Devo incontrarmi con il Primo Ministro che mi ha ordinato di raggiungerlo nei giardini del palazzo! Fatemi passare!» La guardia più vicina si china sull'anello. «Perdonatemi signore! Entrate, vi condurremo ai giardini!» Sali i pochi gradini che ti separano dal portale ed eccoti nel palazzo! Nel primo cortile interno sono acquartierate le guardie di palazzo. Due di loro ti affiancano scortandoti attraverso il secondo cortile, sede degli uffici amministrativi. I muri sono ravvivati da sontuosi affreschi: boschi di palme e roseti, fiori di loto stilizzati e complicati motivi geometrici. In ogni angolo l'oro oppone la sua brillantezza a tutte le sfumature dell'ocra. Lo smalto blu che si offre come sfondo ad una lunga fila di superbi leoni ricorda che le dimore dei re non sono lontane dal cielo... Davanti ad una porta chiusa le guardie si fermano, scusandosi di non poterti accompagnare oltre. «Questo quartiere del palazzo è riservato. Vi possono accedere solo quelli che il re o i suoi consiglieri hanno espressamente invitato! Buona giornata, signore». Finalmente solo, oltrepassi la porta e la richiudi alle tue spalle. Speri vivamente di non incontrare nessuno che possa chiederti il motivo della tua presenza in questi luoghi! In fondo al vestibolo c'è una porta socchiusa. Vai al **161**.

138

Al mattino ti risvegli rinvigorito: una notte di sonno è stata sufficiente per spazzare via la fatica dell'ibernazione. Questi seicento anni sono stati meno faticosi di una lunga passeggiata, pensi allegramente. Il tuo alterco con il mercante ti sembra già lontano nel tempo, e il presente è completamente occupato dai brontolii del tuo stomaco. Le tue razioni non hanno superato altrettanto bene questo lasso di tempo, ma riesci ad organizzare un pasto abbondante con quello che rimane. Sotterri il cibo inutilizzabile sotto un cespuglio e divori rapidamente il resto, recupe-

rando il tuo punteggio iniziale di Vita. Eccoti in piena forma, pronto a raggiungere Babilonia (vai al **163**).

139

Ad un tratto metti un piede su un mattone traballante e resti in equilibrio per miracolo, ma non puoi evitare di mettere un piede sulla terra friabile che borda il sentiero. Scopri così che nasconde una grande colonia di formiche rosse! I piccoli insetti sciamano sulle tue gambe, ed alcuni riescono ad infilarsi sotto la cotta di maglia e a morderti, facendoti perdere 1 punto di Vita. Mentre lotti per liberarti di loro, un oggetto brillante semiaffondato nella morbida terra del formicaio attira la tua attenzione. Senza dubbio è stato perso da qualcuno che si è ritrovato nella tua stessa situazione. Sfidando le battagliere formiche lo raccogli, e tenti di decifrarne le iscrizioni. A quanto pare è un medaglione di protezione contro il fuoco. Segnalo sulla lista degli oggetti in tuo possesso. Attento! Questo medaglione potrà essere usato una volta sola, poi perderà tutti i suoi poteri. Una volta disperse le formiche, ti rimetti in cammino e ben presto raggiungi la scala che porta al livello superiore: in pochi secondi accedi al secondo piano dei giardini pensili. Vai al **244**.

140

Spieghi a Kantum le difficoltà che hai dovuto superare per penetrare nel palazzo e giungere fino a lui, poi riassumi brevemente le tappe della tua ricerca sapendo che un saggio come lui non dubiterà del tuo racconto. Infine parli di Souhsan e dei tuoi timori per il futuro. Se vieni da parte di Rakhor, vai al **325**; altrimenti vai al **233**.

141

Avanzi nel viale, ed improvvisamente l'aria si riempie di una musica celestiale: è la delegazione di un paese vicino che si dirige verso il palazzo e i templi. Parecchie decine di persone la accompagnano, cantando la gloria dei sovrani di Babilonia e spargendo sul suo cammino petali di fiori e ghirlande colorate. Alcuni indossano maschere che riproducono i favolosi personaggi della mitologia babilonese: geni alati, leoni dal manto d'oro, dee dai lunghissimi capelli. Ogni tanto esplode un fuoco d'artificio, ed un gruppo di musicisti strapazza senza tregua gli strumenti. È una grande manifestazione di gioia popolare: al passaggio della delegazione tutti escono dalle case accogliendo gli stranieri con grida di giubilo.
Come entrerai nel palazzo? Se tenti di scivolare all'interno mescolandoti alla delegazione, vai al **78**. Se preferisci approfittare della distrazione generale causata dalla sfilata, vai al **23**. Se possiedi l'anello con le teste di leone e vuoi servirtene, vai al **137**.

142

Un po' esitante, protendi la mano verso i rettangoli d'osso. Ti rimetti al tuo istinto per sceglierne uno, e le tue dita si richiudono sulla carta di destra della fila in alto. La giri lentamente, scoprendo l'immagine di una bilancia di bronzo. Il cartomante si concentra un istante prima di parlare. «La bilancia sullo sfondo del cielo... Viandante, ora so che sei un difensore della giustizia e dell'equilibrio. Percorri il mondo alla ricerca di un'armonia assoluta. È un compito difficile quello che ti sei imposto». Si sfrega il mento con la mano, poi prosegue. «La bilancia si accompagna al gladio, e l'opposto del gladio è la riflessione. Spesso sei agitato da un conflitto interiore tra queste due forze, ma il cielo della carta è sgombro di nuvole. Per adesso nessun temporale annunciatore di battaglia lo turba...»
Le parole di quest'uomo ti riportano alla mente una cosa che avevi quasi dimenticato nel corso delle tue avventure:

la parola di un saggio vale sovente più della spada dei forti. Senti il tuo spirito rinfrancarsi e farsi più deciso: da questo momento, per tutto il resto di questa avventura, raddoppia il tuo potere di conversione che ti permetterà di dominare, se lo desideri, due creature intelligenti a tua scelta.
Il cartomante ti osserva in silenzio. Soddisfatto dell'effetto che le sue parole hanno avuto su di te, avvicina la conchiglia all'orecchio. «Spero di averti mostrato un po' di luce, viandante. C'è qualcos'altro che posso fare per te?»
Vai al **489**.

143

Il conduttore del gioco, un omone dal viso luccicante di sudore che indossa una specie di grembiule di cuoio grezzo e mezzi guanti rinforzati con borchie metalliche, la saprà di certo più lunga di tutti gli altri passanti sul Quartiere dei Giochi. Al momento sorveglia attentamente la corsa dei due insetti nel labirinto, tra le grida di incitamento dei giocatori. Cerchi di attaccare discorso. «Che accidente vuoi?» replica l'uomo con tono rude. «Cerco un uomo di nome Bar...» Ma il ciccione ti taglia la frase a metà: «Levati di torno, non è questo il momento di importunarmi, idiota! Non vedi che sono occupato? Se vuoi scommettere, bene, altrimenti aspetta la fine della partita!» Il suo tono è senza appello. Sei un po' seccato, ma decidi comunque di attendere la fine della partita. Nel frattempo, vuoi scommettere qualche pezzo d'oro (vai al **455**) o preferisci aspettare senza giocare (vai al **107**)?

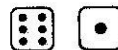
144

La distanza che resta da percorrere al coleottero ti sembra breve ed è molto probabile che riesca a raggiungere l'uscita senza rallegrare le papille gustative della mantide religiosa (ma chissà se una mantide ha le papille gustative, ti chiedi subito). E poi questo scarabeo iridato ti è simpatico. Segna quanti pezzi d'oro scommetti sulla sua vittoria prima di gettare due dadi: se fai 8 o più, vai al **436**. Se fai 7 o meno, vai al **190**.

145

Speri di sfuggire a questa situazione imbarazzante dando prova della tua superiorità intellettuale sui babilonesi. Se hai comperato un finto serpente dal mercante del Quartiere dei Ladri, vai al **58**. Se hai comperato delle bombette puzzolenti, vai al **441**. O hai forse comperato della polvere per starnutire? In questo caso vai al **63**. Se nessuno di questi articoli è in tuo possesso, vai al **393**.

146

Finalmente il tuo avversario crolla a terra, ma l'altro ha già sferrato un colpo mortale a Raf-Nadaihr. Ti precipiti sull'assassino: è gravemente ferito e si sta calando dalla finestra, già troppo lontano perché tu possa sperare di raggiungerlo. Senza perdere tempo afferri il primo oggetto che ti capita sottomano e glielo lasci cadere addosso. L'effetto combinato delle ferite e del vaso sulla sua testa gli fanno perdere la presa: precipita gridando disperato, e sfracellandosi al suolo con un tonfo sordo. Scendi in strada: il cadavere giace a terra, e una pattuglia si sta avvicinando. Ti allontani di corsa, rimpiangendo di non aver potuto salvare Raf-Nadaihr, ma non è certo il caso di sottoporsi all'interrogatorio della pattuglia: non sei minimamente tentato dall'idea di provare le prigioni babilonesi, e gli errori giudiziari sono così frequenti...
Vai al **390**.

147

Le tue minuscole antenne vibrano! «Buon giorno» fa una vocina gracchiante. «Sono venuto a cercarti per portarti da Kantum! Ti ha visto arrivare dall'alto dei giardini!» Non finirai mai di stupirti! «Montami sul dorso e aggrappati bene!» ronza ancora lo scarabeo dorato. Segui le sue istruzioni, un po' inquieto, ma tutto si svolge senza problemi: l'enorme insetto si alza in volo sopportando senza sforzo il tuo peso. Superato il livello della seconda terrazza, raggiungete il terzo, e vi dirigete verso un grande albero dai rami che si protendono in fuori per parecchi metri. Lo scarabeo atterra proprio a lato del tronco. Vai al **120**.

148

Continui per la tua strada, allontanandoti dalla Porta di Sin, verso i confini del Quartiere dei Giochi. Una delle ultime baracche sembra riscuotere in modo particolare il favore della folla. Il suo aspetto variopinto ti attira: all'interno c'è una splendida donna che aziona il meccanismo di una grande ruota. Ti fai strada tra la massa compatta degli spettatori e, giunto abbastanza vicino, comprendi che si tratta di una specie di roulette, con delle caselle di diversi colori. C'è una corda dipinta di rosso che separa i semplici spettatori dai giocatori veri e propri. Vuoi restare dietro la corda e osservare il gioco (vai al **102**) o paghi 1 pezzo d'oro per entrare tra i giocatori (vai al **295**)?

149

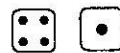
La fanciulla ha mirato giusto: il suo gesto coraggioso manda il dolce al miele a spiaccicarsi dritto sulla faccia dell'omaccione. Grondante di miele, il malcapitato tenta di ripulirsi alla bell'e meglio, ma prima che possa liberare del tutto gli occhi ti avvicini e gli sferri un potente pugno che lo getta a terra svenuto.

Subito la cortigiana grida vittoria, e ti prende sottobraccio. «Mio salvatore, vi devo la vita! Ma gli amici di questo bel tomo non sono distanti e vorranno di certo vendicarsi. Riuscirò mai ad avere un po' di pace? Di grazia, messere, accompagnatemi alla mia dimora: le strade di questo quartiere non sono affatto sicure, ed io sono senza difesa né protezione...» Devi dare una risposta alla ragazza: vuoi dirle che non puoi attardarti (vai al **92**) oppure la riconduci a casa prima di prendere congedo (vai al **205**)?

150

Con un simile orrore il potere dell'Occhio Magico è proprio quello che ci vuole! Lo punti verso l'ignobile mostro e subito un raggio scarlatto di energia fulmina la creatura antropofaga. L'essere si rivolta negli spasimi dell'agonia, con le lunghe zampe contorte e tremanti, poi affonda nella melma e cessa di muoversi. Pensi confusamente a tutti i mostri che dovrai affrontare prima di raggiungere la tua meta; tutto questo finirà un giorno? Ti rimetti in cammino e vai al **252**.

151

Prosegui per la tua strada, ormai un po' annoiato dallo spettacolo del suk, e ti abbandoni a fantasticherie che ti riportano alle avventure passate. Sorridi, felice di essere sopravvissuto a tutti i pericoli del tuo affascinante viaggio. Immerso nei ricordi, vai a sbattere contro un passante. Nessuno dei due si è fatto male, ma entrambi vi profondete in scuse col medesimo slancio. Gli chiedi se sia in grado di indicarti la strada per la casa di Mahal. «La troverai in una piazza dove troneggia la statua di una gargolla. Questa piazza è al centro della Città Rossa, che è la parte sud di questo quartiere, straniero». Lo ringrazi,

felice per l'informazione ottenuta, e ti dirigi a sud. Vai al **427**.

152

Prosegui lungo lo stesso sentiero, felicitandoti con te stesso per la scelta, mentre la stradicciola affonda sempre più tra cespugli di pallide rose e piante aromatiche dalle delicate fragranze. Via via che avanzi verso la scala che porta al livello superiore, sei sempre più inebriato dall'intenso profumo. Somma i tuoi attuali punteggi di Vita e di Forza: se ottieni un risultato superiore a 30, vai al **16**; altrimenti vai al **119**.

153

Hai regolato alla svelta i conti con questi due manigoldi. A questo punto il loro gracile compagno inizia a tremare e, terrorizzato all'idea di fare la stessa fine, tenta di impietosirti con un misero sorriso. Ti chini verso di lui aggrottando le sopracciglia: «Bu!» Il poveretto getta un grido di terrore e fugge precipitosamente. Non tornerà di certo ad importunare la tua protetta. Prima che la ragazza abbia avuto il tempo di ringraziarti l'accompagni alla porta, rifiuti il suo invito ad entrare e ti rimetti in cammino voltandole, con suo grande dispetto, le spalle! Prosegui verso il Quartiere dei Giochi, augurandoti di non incappare più in nessuna donna per il resto delle tue avventure babilonesi! Vai al **155**.

154

La forza del tuo ultimo attacco è stata sufficiente ad abbattere il mostruoso homunculus. La creatura emette un ultimo sospiro, poi reclina la testa. Ti avvicini per esaminare il corpo del mostro dalle ali di pipistrello, quando improvvisamente una voce spettrale ti scuote: «E sei così ingenuo da credere che basti un colpo di spada per distruggere una creatura di Barsip! Il tuo candore è uguale solo al tuo coraggio!» Capisci un po' troppo tardi che il cartomante aveva detto la verità: questa creatura caricaturale era un servitore di Barsip, e adesso rimpiangi amaramente di averla uccisa. Ma improvvisamente l'homunculus apre un occhio, poi l'altro, sorride allegramente e si rialza scuotendo via la polvere! Non credi ai tuoi occhi. Ti guarda con aria gioiosa e ti fa cenno di seguirlo. L'uomo che ha parlato resta invisibile. Devi accelerare il passo per non perdere l'homunculus, perché più che camminare vola. Ti guida lungo un piccolo sentiero che non avevi visto in precedenza e, malgrado l'oscurità, ti accorgi poco dopo di essere in un atrio. Imboccato uno stretto corridoio, la creatura volante ti porta finalmente in una stanza illuminata. Quello che scopri ti lascia senza fiato... Vai al **24**.

155

Forzando il ritmo, cammini con passo rapido verso la zona nord-est della città. I passanti che ciondolano lì attorno ti gettano sguardi incuriositi: a quanto pare da queste parti ben poca gente sente il bisogno di affrettarsi. Ma non hai il tempo di tirare tardi come loro, o di ammirare le bellezze del luogo!

Poco dopo noti sulla tua destra un vasto tempio, ornato con l'effigie degli dei che hai già visto rappresentati in vari luoghi: Marduk, il drago cornuto, dio protettore della città; e Adat, il grande toro. Ma il tempio sembra dedicato ad una dea la cui fronte è ornata da un diadema d'oro a falce di luna. Una folla di stranieri in coda davanti all'ingresso principale del tempio ti incuriosisce. Vuoi:

Raggiungere quegli uomini ed interrogarli?	Vai al **367**.
Allontanarti dal tempio?	Vai al **444**.

157 - *Restando nascosto osservi i due eunuchi*

156

I ladri entrano nello spiazzo e si disperdono, uscendo ben presto dal tuo campo visivo. All'improvviso uno di loro passa davanti a te e si mette al lavoro su un carro poco distante. Temendo di venire scoperto, trattieni il fiato e lo osservi. Era l'esca di una trappola, ma lo capisci troppo tardi: una daga ti si pianta nella schiena, e scivoli a terra senza vita. Non saprai mai chi ti ha scoperto, e la tua avventura finisce qui.

157

Stringi tra le dita l'Occhio Magico e, attraverso lo spiraglio della porta, lo punti sul più grosso dei due eunuchi. Un raggio scarlatto di energia scaturisce immediatamente dall'Occhio, rivelando la tua presenza alle guardie del giardino, ma uno di loro non potrà più causarti nessun problema! Tagliato in due dal raggio, l'eunuco crolla a terra. Il suo compagno resta immobile qualche secondo senza capire cosa è successo, e approfitti del suo momentaneo smarrimento per balzare fuori dal tuo nascondiglio e attaccarlo di sorpresa.

Eunuco	Forza 10	Vita 14

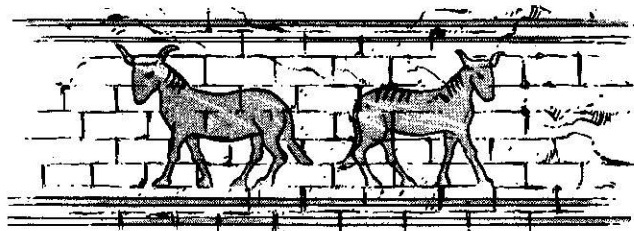
Se vinci, vai all'**81**. Non dimenticare che non potrai più servirti dell'Occhio Magico per il resto di questa avventura...

158

Ti inginocchi rapidamente per svuotare le tasche del capo degli elfi, sperando che abbia con sé la maggior parte dell'oro. Ma trovi soltanto 6 pezzi d'oro, che aggiungerai alla lista degli oggetti in tuo possesso. Mentre ti rialzi un riflesso attira la tua attenzione su qualcosa di brillante: un anello al dito dell'elfo! Tenti di giudicarne il valore: è un semplice anello d'argento ornato con una testa di

tigre. Se vuoi prenderlo, segnalo sul Registro d'Equipaggiamento. Nel prossimo combattimento che dovrai affrontare, vai al **400** prima di dare inizio al duello. Che tu decida di prendere o no l'anello, adesso devi squagliartela tra la folla prima che arrivino le guardie. Vai al **148**.

159

Afferri un coltello ben affilato tra gli utensili di cucina e tagli un bel pezzo di questo pasticcio saporito, affondandoci i denti con gusto: delizioso! Riguadagni 2 punti di Vita (se non eri già al massimo), poi ispezioni gli scaffali della cucina e prendi un sacchetto di datteri secchi che si trovava tra i barattoli di spezie: infilalo nel sacco e segnalo sul Registro d'Equipaggiamento come se fosse una razione di provviste, poi lasci questa stanza dalla porta in fondo e vai al **161**.

160

Racconti a Kantum alcune delle tue avventure: è interessato soprattutto ai tipi di clima e vegetazione che hai incontrato nelle tue peregrinazioni. A poco a poco ti abitui a vederlo parlare per mezzo del merlo. Ti prepara un decotto d'erbe che ti guarirà di alcuni tuoi mali: lancia due dadi per determinare il numero di punti di Vita che recuperi. Vicino a voi, lo scarabeo continua a ronzare allegramente. Rendendosi conto della fatica che senti, il saggio interrompe la lunga chiacchierata sulla flora dei paesi lontani. «Ecco la mia informazione, Prete Gianni: la tavoletta si trova nella sesta sala. Ecco 5 pezzi d'oro che Souhsan mi aveva chiesto di donarti. Credo che sia giunta l'ora di lasciarci: hai ancora parecchio da fare!» Il saggio ti prende sottobraccio e ti accompagna sul retro del giardino, dove scopri con enorme stupore l'esistenza di un quarto livello dei giardini: sottili foglie d'argento, padiglioni d'oro, laghi di smalto blu... ma hai appena il tempo di lanciare una fugace occhiata che già Kantum ti trascina via. Babilonia conserverà uno dei suoi misteri... «Guarda questo scivolo: io lo uso per sfuggire alle collere del re. Porta sull'altro lato delle mura del palazzo. Lasciati andare con fiducia: è assolutamente sicuro». Il saggio ti indica poi una strada tranquilla per raggiungere l'albergo del "Cerchio di Ferro", dove potrai riposare stanotte. Prendi congedo dal saggio, dal suo merlo e dallo scarabeo gigante, poi ti lasci cadere lungo lo scivolo segreto ed in pochi secondi raggiungi la strada, fuori dal palazzo. Vai al **397**.

161

La porta socchiusa dà su un patio aperto da un lato: al di là si intravedono delle larghe distese verdi e tranquille, irrigate da canali artificiali. Ampi cespugli di fiori, vasche dal fondo coperto di mosaici, viali freschi e ombreggiati occupano questo vasto spazio verde. Hai forse scoperto i giardini pensili, dove vive Kantum? Al riparo di un muro decorato con un bassorilievo di teste di leone, osservi per un istante i prati verdeggianti alla ricerca di un'altra presenza umana. Delle risate cristalline risuonano un po' più lontano sulla tua destra, vicino ad una grande fontana che intravedi a malapena tra i folti rami dei datteri. Attendi un po' e le risate si allontanano. Il momento di inoltrarsi nel giardino è arrivato!

Avanzi di un passo e getti un'occhiata a destra, poi a sinistra... A sinistra! Due giganteschi eunuchi, dal torso possente come quello di un gorilla e dagli ampi pantaloni stretti alla caviglia, armati di affilatissimi yatagan, stanno avanzando in questa direzione! Cosa farai?

Aspetti che passino e ti inoltri nel giardino?	Vai al **272**.
Tenti un'altra porta del patio?	Vai al **269**.
Usi l'Occhio Magico?	Vai al **157**.

162

Appena pronunci il nome di Souhsan, Mahal sorride. Gli racconti del tuo arrivo a Babilonia, senza arrischiarti a parlare della tua ricerca. Dovevi incontrare Souhsan e l'hai cercato disperatamente in tutta la città prima di venire a conoscenza della sua morte. Parli del tuo incontro con Bykh e della traversata di Shamash. Ti ascolta con attenzione, poi ti interrompe e schiocca le dita; subito una forma invisibile serve dei rinfreschi. Dopo aver sorseggiato una bevanda, il saggio prende la parola e con tua grande sorpresa nomina subito Shangri-La. «Non sei il primo a percorrere questa strada, viandante». Concentrato, Mahal prosegue: «Numerosi indizi sono sparsi per il mondo al fine di permettere ai degni di raggiungere la città! Uno di questi indizi si trova a Babilonia, sotto forma di una tavoletta archiviata nella biblioteca della Torre di Babele. Tre informazioni sono necessarie per raggiungerla, e tre saggi, tra cui io, in tre diversi punti della città, detengono ciascuno una delle informazioni». Mahal sa che la tavoletta si trova al quarto piano della biblioteca. Adesso devi trovare gli altri due saggi: uno si chiama Barsip e vive nel Quartiere dei Giochi. L'altro è Kantum, e vive nei giardini pensili del palazzo. Mahal ti spiega poi che Bykh è uno scellerato, ed è meglio starne alla larga. Infine ti somministra una pozione magica che cura le tue ferite: lancia due dadi per determinare i punti di Vita che recuperi. Mahal si congeda poi con un'ultima indicazione: una strada riparata che porta ad un albergo assolutamente sicuro dove potrai riposarti un po'. Dopo averti fatto dono di 5 pezzi d'oro ti accompagna alla porta. Vai al **194**.

163

Raccogli tutte le tue cose e ti alzi, ma subito ti abbassi di scatto: dietro il cespuglio ci sono due molossi che stanno scavando la terra per recuperare e divorare il cibo che avevi scartato. Sono affamati, e le razioni non dureranno a lungo. Vuoi attaccarli approfittando dell'effetto sorpresa (vai al **281**), o preferisci rimetterti al più presto in marcia verso Babilonia, sperando che ti lascino tranquillo (vai al **74**)?

164

Rannicchiato nel tuo nascondiglio, pensi a tutto quello che hai abbandonato per finire a dormire in una fogna. Poi i tuoi pensieri corrono a Shangri-La e alle sue promesse di vita eterna. Ripercorri con la mente tutto il cammino fatto e ti interroghi su quello che ancora devi fare, poi finalmente il sonno ti coglie nel mezzo di queste fantasie e scivoli tra le braccia di Morfeo. Ti svegli al mattino con 2 punti di Vita in più. Se hai ancora delle provviste puoi mangiare e guadagnare così 2 punti di Vita supplementari, poi ti rimetti in cammino e vai al **236**.

165

Nonostante le esortazioni del loro padrone, che le minaccia con la sua lunga canna, le guardie restano immobili. Un'ulteriore occhiata alla tua spada insanguinata e ai cadaveri le convince definitivamente per la più utilizzata delle strategie: la fuga! Il padrone, interdetto, decide poco

dopo di imitarle e scappa via a gambe levate, seguito dagli schiavi...
Eccoti finalmente tranquillo, ma ad ogni modo preferisci allontanarti al più presto: non è mai semplice spiegare alle autorità la presenza di qualche cadavere! Davanti a te, la folla si ritira lasciando libero un varco in cui cammini spedito; poi, dopo un centinaio di metri, ti intrufoli tra i passanti e riprendi l'esplorazione del mercato. Vai al **254**.

166

Cammini allegramente, e ben presto ti trovi nei paraggi del palazzo di Nabucodonosor. Il sole del mattino regala agli edifici di mattoni blu un'aria irreale. Queste alte strutture si confondono con il cielo limpido: Babilonia merita davvero l'appellativo di "Porta del Cielo"! Dopo aver girato un angolo, ti ritrovi all'improvviso nel celebre Viale delle Processioni, dominato sul lato nord dalla doppia cinta muraria della città. Sulla riva dell'Eufrate si estende un'ala del palazzo simile ad una fortezza, dall'aria impenetrabile e lunga duecento metri, che domina il fiume. Da quanto si può capire l'intero palazzo copre una superficie di parecchi chilometri quadrati. Questo bastione della monarchia babilonese riesce ad impressionare persino un viaggiatore esperto come te... L'aria porta un suono di tamburi e di strumenti a fiato, annunciando l'arrivo di una processione, ma il tuo sguardo viene catturato da un mendicante seduto a terra su una modesta stuoia, che ti fissa intensamente. «Viandante, piangi sulla mia sorte e sarai benedetto!» esclama l'uomo. Non riesci a distinguere i tratti del suo volto né il suo corpo, perché è avvolto completamente in un mantello chiaro che lascia liberi soltanto gli occhi. «Il nostro paese vive delle ore difficili, dal giorno dell'avvento del nuovo Primo Ministro! Molti dicono che la miseria che dilaga a Babilonia è dovuta al suo malgoverno. Condividi anche tu quest'opinione?» Questo cortese mendicante sembra dare molta importanza al problema. Cosa risponderai?

«Sì, ciò che dici è vero». Vai al **28**.
«No, ti sbagli, il Primo Ministro è un uomo giusto». Vai al **110**.
«Sono straniero, e non so nulla del governo di Babilonia». Vai al **314**.

167

Rimetti la spada nel fodero in segno di amicizia, poi avanzi nel corridoio seguendo il gufo che ti guida ad una stanza riccamente arredata. Svolazza qualche istante sopra un confortevole scranno e poi si posa sullo schienale di una panca. Ti siedi sullo scranno indicato e attendi; il gufo non cessa di fissarti un istante, ed il suo sguardo ti mette un po' a disagio: sembra leggere nei tuoi pensieri. La bellezza della stanza stride con il quartiere che hai appena attraversato: pesanti cortine coprono le pareti ed i mobili sono di legno prezioso. Il largo tavolo è letteralmente ricoperto di alambicchi, e numerose pozioni di diversi colori serpeggiano nei tubi di vetro. Ben presto sopraggiunge un uomo: indossa una lunga tunica blu, e la sua barba è intrecciata secondo il costume babilonese. È cieco, ma riesce a muoversi nella stanza senza alcun problema e viene a sedersi davanti a te.
Se vieni da parte di Bykh e vuoi riferirgli il suo messaggio, vai al **66**.
Se vieni da parte di Bykh, ma preferisci parlare di Souhsan, vai al **162**.
Se vieni da parte di Rakhor, o di uno dei saggi, vai al **418**.

168

Non puoi accettare l'idea che a causa tua succeda qualcosa di male a Nana-Dirat, e decidi di trascorrere con lei

qualche giorno. Le tue giornate trascorrono nel lusso, e incontri buona parte dei personaggi in vista di Babilonia che frequentano le cene di Nana-Dirat. Diverse fanciulle, senza dubbio parenti della padrona di casa o giovani orfane da lei prese sotto la sua protezione, vivono in questa dimora. Durante i ricevimenti vieni a conoscenza di parecchi dettagli di primaria importanza sul conto di Barsip, senza però riuscire mai ad incontrarlo di persona: il saggio, che soffre di sordità, era a quanto pare il miglior amico di Souhsan; la sua vita trascorre semplice e tranquilla nel cuore del Quartiere dei Giochi, dove il vecchio incontra con piacere i viaggiatori che gli raccontano usi e costumi dei popoli stranieri. A quanto pare, Barsip è anche uno spirito gioviale e scherzoso: nulla lo appassiona più di una burla ben giocata. Durante la settimana che trascorri da Nana-Dirat guadagni 10 pezzi d'oro giocando qualche partita ad un gioco babilonese basato sull'allineamento di tavolette d'osso ornate di punti. Ben presto diventi invincibile in questo gioco. La tua ospite ti tratta come un principe, rispettando però allo stesso tempo la tua intimità. Molto spesso le sue occupazioni la portano ad intrattenersi in privato con alti dignitari della corte di Babilonia. L'ottavo giorno trascorre senza che vi siano stati attacchi alla casa di Nana-Dirat, ma hai visto diverse ombre aggirarsi furtive attorno alla casa, soprattutto, ti sembra, durante gli ultimi due giorni. Pensi che sia giunto il tempo di lasciare la fanciulla e ripartire alla ricerca di Barsip (vai al **270**); o preferisci restare qui ancora qualche giorno, nella speranza che qualcuno degli ospiti sappia indicarti il punto esatto del Quartiere dei Giochi in cui si nasconde Barsip? In questo caso vai al **292**.

169

Il cartomante ti fissa, poi sospira sollevato: «Gli dei sono con te, straniero. Oggi ti è stato offerto un dono di grande valore». Capisci subito che ha ragione, perché ti senti pervaso da un senso di estremo benessere: recuperi 1 punto di Vita, ma d'ora in avanti anche il tuo livello massimo di Vita è di 1 punto più alto! «Spero che questo dono sia meritato. Sappi che in tutto ciò la mia mano non è che lo strumento del Destino» riprende l'uomo. «Prima che le nostre strade si separino, c'è qualcos'altro che posso fare per te?» Vai al **489**.

170

Dopo un attimo di esitazione ti inoltri nel quartiere di destra. Cammini a lungo in un labirinto di stradine sudicie e mal illuminate, e via via che prosegui ti accorgi di aver messo piede in un autentico covo di tagliagole: gli edifici ai bordi delle vie sono in rovina, non ci sono passanti, e i pochi segni di vita che intravedi nelle case non ti invogliano certo a metterci piede. Ad ogni modo confidi nella tua spada, e ti senti confortato dal peso dell'Occhio Magico nella bisaccia. Prosegui dunque risoluto, prendendo però la precauzione di camminare in mezzo alla strada. Gli edifici ancora in piedi non hanno più porte, ed ogni tanto si percepisce tra quelle mura cadenti un movimento furtivo, senza però riuscire a vedere nessuno. Sempre in guardia, percorri su e giù questo scenario apocalittico per più di due ore senza incontrare neppure un cane. Le continue svolte ti hanno fatto perdere completamente l'orientamento, e la tua sola speranza è di sbucare prima o poi in una zona più piacevole della città. Vai al **347**.

171

Dopo aver saltato il fossato sali rapidamente sul muro, alto più di tre metri, appoggiando i piedi sui mattoni sporgenti. Ben presto riesci a sederti a cavalcioni in cima, poi ti lasci scivolare a terra il più dolcemente possibile. Vai al **274**.

172

L'aspetto ripugnante di questo mostro ti fa credere che sia animato da cattive intenzioni! Sguaini la spada e ti lanci all'assalto. La creatura ti fissa, con la bocca spalancata dalla sorpresa, ed evita il tuo primo attacco con un agile balzo; poi resta sospesa in aria svolazzando sopra la tua lama. Con la stessa tecnica il mostro sfugge ad altri tre tentativi che fai per infilzarlo, lanciando un gridolino ogni volta che la tua lama lo sfiora. Vuoi continuare l'attacco (vai al **495**) o rinfoderi l'arma e gli rivolgi la parola (vai al **17**)?

173

Lo stregone ti vende una statuetta in cambio di 2 pezzi d'oro, poi ti fa le ultime raccomandazioni: un capello o un pelo devono essere impastati nell'argilla, e l'ago va piantato in un punto vitale. Lo ringrazi e prendi congedo dirigendoti verso la Città Rossa. Vai all'**8**.

174

Raddoppiando la prudenza attraversi il giardino dell'harem senza fare altri incontri, e raggiungi in breve tempo la muraglia che, a quanto ti hanno raccontato le belle di corte, circonda i giardini pensili. C'è un'unica grande porta: nel massiccio legno di pino d'Armenia è intarsiata una rosa d'avorio, e sopra il fiore c'è una targa d'oro dove sono incise delle parole che tenti di decifrare. Più o meno il senso dell'iscrizione è: «Soltanto il re può attraversarmi!»
Sospiri, esasperato da questo nuovo ostacolo, e macchinalmente ti appoggi con un braccio all'imponente porta. Manca poco che tu finisca lungo disteso a terra: sotto la leggera spinta la porta si è spalancata senza opporre alcuna resistenza! Evidentemente l'avvertimento inciso sulla piastra d'oro è considerato una difesa sufficiente contro i curiosi. Non osi neppure immaginare la pena in cui puoi incorrere per aver trasgredito all'ordine, ma devi trovare Kantum l'erborista costi quel che costi!
Vai al **55**.

175

Ti avvicini e dai un pezzo d'oro al proprietario del gioco, che ti porge la mazza. La soppesi, poi la sollevi sopra la testa e picchi con tutta la tua forza. Lancia due dadi e aggiungi il risultato al tuo punteggio di Forza. Se il totale supera 25, vai al **99**. Se è tra 20 e 24, vai al **113**. Se è inferiore, vai al **402**.

176

Ti aspetti che il gigante crolli a terra urlando di dolore, ma nulla di tutto ciò accade. L'imbonitore continua il suo elogio del crudele lottatore che nel frattempo si pavoneggia. La statuetta non ha dunque alcun potere? Sfortunatamente non hai modo di sapere che, a ottanta chilometri di distanza, un uomo che si era battuto con Moloch l'altro ieri e se l'era cavata con qualche costola rotta, ma felice di essere ancora vivo, è appena morto tra atroci sofferenze. Grazie alla tua stupidità hai appena aggiunto una vedova e sedici orfanelli alla lunga lista dei diseredati che vagano per il mondo...
Ma tu ignori tutto questo, e non puoi che decidere se affrontare Moloch, mettendo fine alle sue prepotenze (vai al **333**) o disinteressarti di tutto ciò e proseguire per la tua strada (vai al **106**).

177

Indebolito e senza fiato a causa delle ferite, Alshaya offre ormai una misera resistenza. La sua arroganza ha lasciato il posto ad un'aria miseranda. Con un brusco movimento del polso imprimi una scossa alla cordicella e lo fai

rotolare a terra, ansimante: un lampo di rabbia brilla nei suoi occhi. «Ti ho battuto, miserabile. Ma ti risparmio la vita, sii contento. Fila via da questa casa: la tua presenza la insozza!» Allenti la corda di cuoio e ti volti verso Nana-Dirat per rianimarla. Lancia due dadi: se fai 9 o meno, vai al **263**. Se il risultato è 10 o più, vai al **487**.

178

Ti chini sul corpo del più piccolo dei tre elfi, gli infili la mano in una delle tasche e ne tiri fuori una manciata di pezzi d'oro! Ne ha sedici in tutto! Questo elfo era il tesoriere del gruppo. Sperando di trovarne ancora infili la mano nell'altra tasca, ma subito uno scatto metallico risuona nell'aria: una trappola per topi di considerevole grandezza ti si è chiusa sulle dita. Perdi 1 punto di Vita e trattieni a stento un grido di dolore. A quanto pare questo elfo era anche un bel burlone! Ora è meglio mescolarsi alla folla prima che arrivino le guardie (vai al **148**).

179

Questa fontana ha sicuramente ricevuto le offerte di innamorati impazienti di veder esaudito un voto. Decidi di approfittare dell'occasione per riempirti le tasche e affondi il braccio per raccogliere le monete d'oro, ma prima che tu abbia il tempo di ritirare la mano ti senti scivolare verso l'acqua: il contatto con quest'acqua di magica purezza ti ha liquefatto, e la tua avventura finisce sotto forma di una moltitudine di goccioline d'acqua che il sole farà ben presto evaporare...

180

Il combattimento volge a tuo vantaggio: il tuo avversario non ha né la tua agilità né la tua leggerezza, e tenta invano di ferirti con dei larghi movimenti del pugnale. Desiderosa di accelerare la tua vittoria, la giovane cortigiana decide di utilizzare i suoi modesti mezzi: apre il pacchetto tirando fuori un appetitoso dolce al miele, e dopo aver mirato con cura lo lancia addosso al tuo avversario. Getta due dadi: se il risultato è inferiore o uguale a 6, vai al **334**. Se ottieni una cifra superiore o uguale a 7, vai al **149**.

181

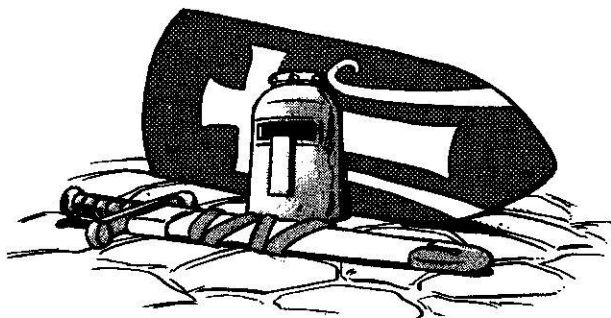
Le regole del duello sono semplici: un solo assalto, e il primo che tocca l'avversario ha vinto. Posi la bisaccia e stringi la spada, bilanciandola tra le mani. Muovi qualche passo roteandola qua e là, poi sorridi soddisfatto. Gli altri due duelli sono finiti e tutti i guerrieri vi osservano attentamente. Il maestro d'armi ti guarda dritto negli occhi e si mette in guardia, subito imitato da te. Il silenzio è totale. Annunci che sei pronto ed il duello ha inizio.

Guerriero	Forza 13

Se vinci, vai al **100**; altrimenti vai al **22**.
Le armi sono di legno e nessuno dei due perde punti di Vita.

182

Ti avvicini al quartiere di Shamash, nella parte sud della città. L'aspetto dei primi edifici è poco invitante, e noti subito che la maggior parte dei nobili e dei ricchi mercanti evita questa zona. Tutto quello che vedi, le strade ombro-

se, i passanti frettolosi, ti ricorda un quartiere ben specifico di tutte le città che hai già visitato: il Quartiere dei Ladri! Meglio prendere qualche precauzione: prima di proseguire fai scivolare alcuni pezzi d'oro (decidi tu quanti) in tasca e nascondi con cura la bisaccia sotto il mantello.
Malgrado la minaccia permanente che incombe sui viaggiatori che si avventurano nelle sue strade, il quartiere ha un aspetto gaio e movimentato, e provi un autentico piacere nell'esplorare il dedalo di viuzze. Ben presto la struttura tripartita del quartiere ti è chiara: alla tua sinistra si apre un suk, con tutte le sue botteghe, mentre alla tua destra c'è un insieme di edifici che sembrano dover crollare al primo soffio di vento. Infine la strada in cui ti trovi prosegue diritta, costeggiando degli edifici che qualche centinaio di anni fa dovevano avere un'aria lussuosa. Vuoi girare verso destra (vai al **170**), visiti il suk (vai al **479**) o preferisci proseguire diritto (vai al **135**)?

183

La zona dove ha avuto luogo l'asta si trova alla periferia del mercato. Vuoi defilarti rapidamente attraverso le viuzze (vai al **210**), o preferisci attraversare questa immensa piazza del mercato (vai al **421**)?

184

«Grazie, amico mio, e che Marduk ti benedica!» grida il mendicante. Cancella questo pezzo d'oro dal Registro d'Equipaggiamento. Ti rimetti in cammino, ma improvvisamente vieni colto da un dubbio: forse questo mendicante conosce la posizione dei giardini pensili all'interno del palazzo... Ti giri per interrogarlo ma è già sparito: sei nuovamente solo sul Viale delle Processioni. Vai al **141**.

185

Nonostante lo svantaggio sei riuscito a sconfiggere il corpulento guerriero. D'altronde anche lui ha sofferto quanto te (o quasi) della situazione, poiché ad ogni colpo la lama e le mani gli si incollavano al miele di cui sei cosparso. Vedendo l'aggressore fuori combattimento la fanciulla lancia un grido di gioia, e accorre in tuo aiuto con un fazzoletto ricamato che sfila dalla manica. Ti sciacqui alla fontana pubblica più vicina, e una volta ripulito del tutto accetti i suoi ringraziamenti. «Oh, grazie, grazie mio salvatore! Vi devo la vita! Ma i compagni del farabutto che mi ha aggredito lo ritroveranno ben presto, e vorranno di certo vendicarsi. Avrò mai un attimo di pace? Di grazia, messere, accompagnatemi alla mia dimora: le strade di questo quartiere sono poco sicure ed io non ho nessuno che mi protegga...» Devi dare una risposta alla ragazza se vuoi mettere fine a questo diluvio di parole! Le dirai che non puoi attardarti oltre (vai al **92**) oppure la riconduci a casa prima di prendere congedo (vai al **205**)?

186

Sguaini la spada per tenere a distanza questo mostro terrificante, ma lo scarabeo non fa il minimo tentativo di attaccarti e continua imperterrito a ronzarti davanti alla faccia. Tenti di farlo fuggire agitando la lama, ma quello

si limita ad alzarsi un po', mettendosi fuori dalla portata dei tuoi colpi.
Scoraggiato, aspetti: l'insetto non ha intenzione di lasciarsi ferire, ma non riesci a capire se nutre intenzioni cattive o no. Ti considera una preda succulenta, o si sta prendendo gioco di te? Vai al **350**.

187

Niente da fare! Non riesci ad allungare la mano fino all'Occhio Magico, e dovrai accettare il ricatto dei Lillipuziani (vai al **77**), a meno che il tuo punteggio di Forza non sia maggiore o uguale a 17: in questo caso vai al **108**.

188

Alla fine dell'asta hai cambiato idea sulla tua triste sorte: il compratore è una splendida fanciulla. Un velo semitrasparente dissimula a fatica un viso grazioso; i suoi polsi sono ornati di braccialetti splendenti e al suo collo tintinnano numerose collane d'argento. Due schiavi muscolosi si caricano sulle spalle il tuo blocco e seguono la fanciulla.
Sei ancora prigioniero del ghiaccio, però riesci a renderti conto che state lasciando questo quartiere affollato e, dopo aver attraversato l'Eufrate, vi dirigete verso un quartiere lussuoso ed animato. Arrivati ad una grande casa, vieni appoggiato al centro di un lussuoso salone. Dalla tua posizione non puoi giudicare l'effetto decorativo del tuo blocco di ghiaccio al centro della sala, ma la proprietaria sembra soddisfatta. La stanza è attraversata di continuo da persone diverse: la casa sembra ospitare parecchia gente.
Il pomeriggio trascorre tranquillo; poi la padrona di casa fa il suo ingresso nella sala, dove una dozzina di persone aveva già preso posto, e si siede su una grande poltrona gettando un'occhiata distratta al gruppo di ospiti. Improvvisamente il suo sguardo si posa sulla base del blocco di ghiaccio: un'enorme macchia si sta allargando sul prezioso tappeto, e tutto il blocco sta fondendo a velocità impressionante! Vai al **122**.

189

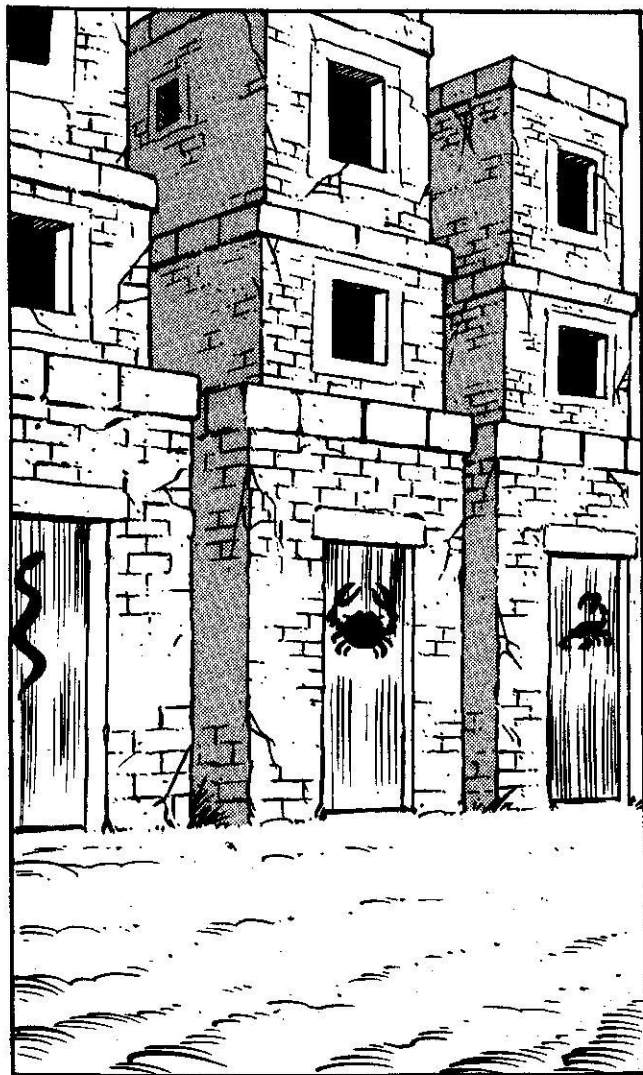
Riprendi rapidamente il controllo: uno scherzo non merita una simile punizione. Rimetti il povero mercante a terra; è ormai senza fiato, ma ben presto riprende un colorito roseo e sorride, offrendoti da bere. Non è il caso di fidarsi troppo: lo hai già visto in azione! Meglio rimettersi in cammino (vai al **46**).

190

Il tuo sorriso si raggela quando ti accorgi che lo scarabeo, troppo goffo, non avrà il tempo di inghiottire l'ultimo granello di zucchero prima di essere raggiunto. Distogli lo sguardo dall'orribile spettacolo della mantide religiosa che divora l'insetto... Con un sospiro di rimpianto per l'oro perso, lanci una maledizione allo scarabeo troppo lento sul quale avevi fatto affidamento. Cancella dal Registro d'Equipaggiamento l'oro che avevi scommesso, poi approfitti dell'interruzione del gioco per cercare di scoprire dove si trova Barsip. Vai al **389**.

191

Non hai proprio voglia di immischiarti negli affari di una donna, quindi respingi vivacemente la cortigiana che si allontana di qualche passo in preda al panico. Vedendosi abbandonata, la fanciulla decide di difendersi da sola, affidandosi ai suoi modesti mezzi: scarta il pacchetto piatto tirando fuori un appetitoso dolce al miele, mira con cura e poi lo getta contro il suo assalitore che ormai l'ha raggiunta. Lancia due dadi: se fai 6 o meno, vai al **44**. Se il risultato è 7 o più, vai al **211**.

192 - *Sulle porte ci sono tre simboli: granchio, serpente, scorpione*

192

Avanzando, noti che anche le altre case hanno la porta ornata da un simbolo: quella di sinistra reca inciso un enorme granchio; l'altra, a destra, uno scorpione gigantesco. Vuoi proseguire verso la porta indicata (vai al **391**) o preferisci cambiare direzione e andare verso il granchio (vai al **10**) o verso lo scorpione (vai al **480**)?

193

Non puoi affrontare delle forze occulte di tale potenza, e rispondi quindi allo stregone che in effetti la sua magia è grande. Subito ritira lo spillone dalla statuetta e si scusa. Nello stesso istante in cui l'ago esce dalla statuetta recuperi i 2 punti di Vita. Se desideri comperare una statuetta, vai al **203**. Se preferisci prendere congedo subito, vai al **249**.

194

Lo ringrazi e prendi la strada indicata. Fai un attimo il punto della situazione: devi trovare questa tavoletta, e sai già che si trova al quarto piano. Due elementi ti mancano, ma sai dove ottenerli: dovrai trovare Barsip, nel Quartiere dei Giochi, e Kantum, nei giardini pensili. Ormai hai abbandonato l'idea di rivedere Bykh e decidi di passare la notte in albergo. Vai al **397**.

195

Finalmente il tuo avversario crolla a terra, il pericolo è superato. Eppure Raf-Nadaihr sembra terrorizzato: dal modo in cui ti guarda, capisci che ha avuto più paura dell'Occhio Magico e dei suoi effetti devastanti che degli aggressori! Asciughi la spada con la tunica del morto e mormori qualche frase rassicurante.
Raf-Nadaihr osserva i resti calcinati dell'assassino e finalmente si fa strada nella sua mente la consapevolezza

del fatto che ti deve la vita: subito si scusa del proprio turbamento e ti ringrazia. Lasciata la stanza, vi concedete qualche bicchiere di vino per riprendere fiato. Ritrovata completamente la padronanza di sé, il tuo ospite discute tranquillamente.
Senza dare troppe spiegazioni, gli racconti a grandi linee la tua ricerca e gli chiedi notizie di Souhsan. «Oh, sì. Lo conoscevo bene, ma sfortunatamente la morte lo ha preso con sé due mesi prima del tuo arrivo, amico!» Ti senti assalire dalla disperazione: l'apocalisse ti avrebbe fatto meno effetto! Questo colpo basso del Destino ti ha messo a terra, ma fai del tuo meglio per riprendere coraggio: deve esserci una soluzione! Tempesti Raf-Nadaihr di domande su Souhsan, ti rivela i nomi dei suoi migliori amici, tre saggi che il vecchio incontrava molto spesso: «Si chiamano Mahal, Barsip e Kantum. Non so dove potrai trovarli, ma ho sentito dire che Kantum lavora per l'imperatore Nabucodonosor, e ha preso dimora in qualche angolo dei giardini pensili del palazzo». Non ha altre informazioni utili da darti, e crollate entrambi di stanchezza; accetti dunque volentieri la sua offerta di ospitalità e ti lasci guidare in una stanza, poi il tuo ospite prende congedo e va a coricarsi a sua volta. Vai al **410**.

196

Squadri l'elfo nero con disprezzo: «Sei tu il bugiardo!» La loro piccola commedia non ti ha ingannato un solo istante! Il secondo elfo, che sembra essere il capo della combriccola, scrolla le spalle e sguaina il pugnale. «Inutile insistere, Frill! Questo signore ci ha scoperto. Peccato, perché pagherà con la vita!» Gli altri due elfi tirano fuori le armi da sotto le tuniche, ed i carovanieri, impauriti, si danno alla fuga lasciandoti da solo ad affrontare i tre elfi neri. Combatterai i primi due insieme, mentre il terzo prenderà il posto del primo avversario che ucciderai.

Primo elfo nero	Forza 10	Vita 9
Secondo elfo nero	Forza 7	Vita 8
Terzo elfo nero	Forza 9	Vita 11

Se vinci, vai al **68**.

197

Al momento le tue sostanze sono ridotte a poca cosa, e il richiamo dell'oro ti attira: soppesi la borsa, la slacci e fai cadere qualche moneta sul palmo della mano. Il tintinnio gradevole dell'oro ti riempie di gioia. «Prendo la borsa!» dichiari al cartomante (aggiungi questi 100 pezzi d'oro alla tua borsa). L'uomo sorride a sua volta. «Sono felice di esserti stato utile. Dopotutto, non sono che uno strumento del Destino, viaggiatore. C'è qualcos'altro che posso fare per te?»
Vai al **489**.

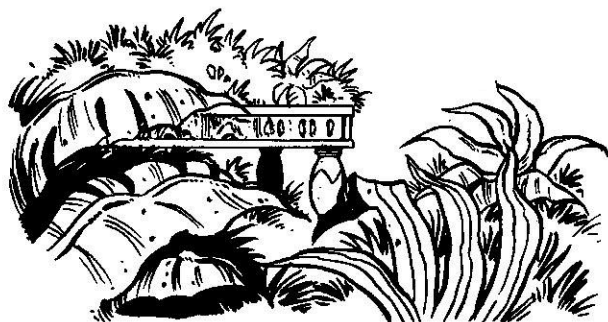
198

Le rovine non ti tentano, e dirigi quindi i tuoi passi verso il porto, accompagnato da qualche gabbiano. Numerosi velieri carichi delle più diverse mercanzie sono ancorati uno accanto all'altro, e alcune guardie ne sorvegliano l'accesso. Quando tenti di avvicinarti, ti sbarrano il passo ordinandoti di restare a distanza. Facendo attenzione a non avvicinarti troppo alla punta delle lance chiedi loro dove si trova l'albergo più vicino. Ti guardano con aria diffidente, ma rispondono ugualmente alla tua domanda: «Se cerchi un albergo, vai all'"Eternità", un po' più avanti sul lungofiume» suggerisce il primo. «Non puoi sbagliare: davanti alla porta ci sono sempre parecchi pescatori, anche nel cuore della notte». Ti allontani dalle guardie e risali lungo i moli nella direzione indicata. Vai al **33**.

199

Il cadavere del gobbo ti ispira ribrezzo, e ti allontani sperando di non fare altri brutti incontri. Prosegui attraverso i vicoli, e la tua spada sguainata mette in fuga la maggior parte dei mendicanti. Tutto sembra tranquillo, ma non ti fai troppe illusioni: potrebbe succedere qualcosa da un momento all'altro e devi trovare al più presto la piazza con la gargolla, quindi allunghi il passo. Ti lasci guidare dal caso e in breve tempo sbocchi nella piazza: un uomo, seminascosto nel vano di una porta, ti coglie di sorpresa; è guercio e deforme, e ti sbarra il passo gridando: «Koshen, vieni a vedere cosa ho trovato!» Armato di accetta, si lancia su di te.

Laimi	Forza 6	Vita 8

Se scendi ad 1 punto di Vita, vai al **76**. Se vinci, vai al **284**.

200

Le poche ore di attesa febbrile che ti restano sembrano non passare mai. Cammini di baracca in baracca senza fermarti in nessuna in particolare, spinto ogni tanto da qualche passante meno cortese di te, e ti lasci trascinare dalle pulsazioni della folla. Quando finalmente le strade si fanno deserte e l'animazione del Quartiere dei Giochi svanisce, decidi che è giunto il momento di agire: se Barsip non è a casa adesso non lo sarà mai più!

Raggiungi la Porta di Sin, un'alta struttura di mattoni ornata con bassorilievi blu e verdi. Resti qualche istante ai piedi dell'edificio, osservando la volta celeste, poi segui le indicazioni del cartomante: avanzando verso est trovi senza difficoltà la strada che ti ha indicato, dove regna un'oscurità quasi totale. Ben presto sei costretto a proseguire a tentoni costeggiando i muri, ma all'improvviso da dietro una nuvola sbuca la luna, rischiarando la strada e, in fondo, la piazza dove si trova la casa di Barsip. Un muretto basso di mattoni gialli ne delimita il perimetro. Avanzi con cautela e passi tranquillamente al di là di questo limite, ma nulla succede; avanzi ancora un po'... Eccoti alla porta del muro del giardino!

Appoggi la mano sul batacchio, ma un brusco grugnito risuona alle tue spalle ed un soffio caldo ti sfiora la nuca, accompagnato da un atroce odore di zolfo! Ti volti di scatto e vedi una creatura dall'aspetto sconvolgente.

Grande quanto un uomo, questo mostro ha il viso contorto di una gargolla ed una pelle squamosa che ricorda quella dei serpenti, di colore verdastro. Due ali di pipistrello, della consistenza del cuoio, formano un'orrida gobba sul suo dorso curvo. La faccia ottusa della creatura è attraversata da un'immensa bocca guarnita di zanne appuntite. Una bava verde acido gli cola sul mento. Il mostro rovescia indietro la testa e scopre le zanne in una smorfia minacciosa. Cosa farai?

Lo attacchi.	Vai al **172**.
Gli parli.	Vai al **17**.
Ti dai alla fuga.	Vai al **326**.
Utilizzi l'Occhio Magico.	Vai al **62**.

201

Ti avvicini all'uomo, che si trova all'ingresso della bottega. Il bancone è completamente vuoto, e l'uomo stringe tra le mani un'unica statuetta d'argilla e te la mostra, spiegandoti poi che vende incantesimi e che la sua magia è molto potente. Vuoi chiedergli dei chiarimenti (vai al **41**), preferisci domandare dove si trova la casa del saggio (vai al **18**) o continui per la tua strada (vai al **151**)?

202

Risali verso nord costeggiando il fiume, verso i quartieri ricchi della città ed il palazzo di Nabucodonosor. Kantum vive lì, ma non sai di preciso in quale parte del palazzo si trovano i giardini pensili. Ben presto la mole del palazzo si offre ai tuoi occhi, e ne costeggi il lato est per raggiungere la grande porta. Vai al **166**.

203

Il fattucchiere ti vende una statuetta per 2 pezzi d'oro e ti fa le ultime raccomandazioni: devi introdurre un capello o un pelo della vittima prescelta nell'argilla, e l'ago va piantato in un organo vitale se vuoi uccidere l'avversario. La riponi con cura nella bisaccia. E adesso vuoi chiedergli dove si trova la casa del saggio (vai al **18**) o preferisci prendere congedo (vai al **151**)?

204

«No, non posso darti dell'oro perché la mia borsa è piuttosto sguarnita! E adesso scusami ma devo andare!» dichiari al mendicante. Ma quello, invece di pronunciare qualche rimprovero, ti prende alla sprovvista alzandosi e gettando indietro il cappuccio. «Non preoccuparti, amico, non mi serve il tuo oro. Stai parlando con il Primo Ministro di Babilonia, che non è certo un mendicante affamato!» I tratti alteri dell'uomo testimoniano la verità delle sue affermazioni, ma come avresti potuto indovinarlo...? «Mi piace conoscere l'opinione dei miei concittadini per mezzo di questo stratagemma, straniero. Mi scuserai, spero, ma la tua franchezza mi è piaciuta. Adesso va, e che gli dei ti accompagnino!» E subito sparisce in un vicolo lì accanto; ora sei nuovamente solo nel Viale delle Processioni. Vai al **141**.

205

La professione di fede dei crociati ti obbliga a soccorrere questa fanciulla in difficoltà, e così, anche se un po' a malincuore, la scorti in un dedalo di vicoli. La fanciulla si lamenta della tua poca compagnia, ma hai ben altro per la testa! Il pensiero di ritrovare Barsip e la tua meta finale, Shangri-La, ti ossessiona nuovamente. All'improvviso il tuo fine orecchio percepisce dei passi che si avvicinano rapidamente. «La mia casa è qui vicino, sull'altro lato di quella piazza!» esclama la fanciulla, ma una rapida occhiata alle tue spalle ti rivela che non avrete il tempo di raggiungere quel riparo. Spingi la tua protetta nel vano di una grande porta e ti volti per affrontare la nuova minaccia.

I tre guerrieri che vi attaccano hanno tutta l'aria di essere gli amici di quello che importunava la giovane cortigiana. I loro vestiti di grossa tela e i loro gioielli fanno pensare a dei marinai, o a dei ricchi mercenari. Sembrano avere un po' paura di te: senza dubbio hanno visto lo stato in cui hai ridotto il loro compagno. Il primo sfoggia una capigliatura rosso carota e dei denti di un bianco smagliante. Il secondo, dai capelli neri e con il volto ricoperto da una fitta barba, ha un naso aquilino molto prominente che gli dà un'aria da corvaccio. L'ultimo, più gracile e completamente calvo, si tiene un po' in disparte. I primi due danno inizio al duello, ma sono talmente maldestri

205 - *I due si lanciano subito all'attacco*

che si urtano a vicenda in continuazione; li affronterai separatamente alternando gli attacchi con uno e con l'altro.

Testarossa	Forza 9	Vita 13
Corvo	Forza 10	Vita 14

Se li elimini entrambi, vai al **153**.
Se possiedi l'Occhio Magico e vuoi servirtene, vai al **257**.

206

Esamini il tuo equipaggiamento, per decidere il modo migliore di strapparti un dente. Non ci sono porte a cui fissare uno spago e poi spingere, e poi non hai neppure lo spago... Non ti resta che il pugnale! Lo sfoderi e fai appello a tutto il tuo coraggio: seduto poco lontano dal cadavere della strega dai inizio alla dolorosa operazione, che si rivela subito più difficile del previsto; fiotti di sangue ti sgorgano dalla bocca, ed il molare non vuole staccarsi. La penosa esperienza ti fa perdere 2 punti di Vita. Forzando un'ultima volta, estirpi il molare dalla sua nicchia di carne martoriata.
Speranzoso, tenti di arrestare l'emorragia appoggiando il dente della strega nel punto in cui si trovava il tuo. Miracolo! Va perfettamente a posto, il dolore diminuisce, e sparisce il tremendo mal di testa che ti aveva colto. La gengiva resta un po' gonfia e per il momento farai fatica a parlare, ma un lampo di intuizione ti attraversa la mente: sei venuto in possesso di uno dei misteriosi Denti di Gygax, trentadue in totale, sparpagliati in tutto il Mondo Antico e dotati ciascuno di un potere particolare. Colui che sostituisce con una di queste reliquie uno dei suoi denti, acquisisce all'istante il suo potere! Il dente che hai trovato ti permette di controllare i giganti di tutte le razze che incontrerai nel corso delle tue prossime avventure.

Segnalo sul Registro d'Equipaggiamento e rimettiti in marcia. Vai al **417**.

207

Appena la vendita ha termine intravedi il tuo compratore mentre paga il mercante: è un uomo robusto, dai tratti fini ma decisi che denotano un'abitudine al potere e alle responsabilità. Fa cenno a due servitori di prendere il blocco; con tua grande preoccupazione uno dei due, piuttosto mingherlino, fa fatica a sopportarne il peso, ed infatti pochi secondi dopo i tuoi timori si avverano: il servitore lascia cadere il blocco che tocca il suolo con grande frastuono! Nella sfortuna ti è andata bene: il blocco è rimasto intatto. L'acquirente apprezza molto questa proprietà del ghiaccio, ma rimprovera lo stesso i due portatori. Il tragitto sarà avventuroso! I due servi seguono il padrone attraverso la città passando l'Eufrate, che taglia in due la città da nord a sud, e costeggiandolo poi in direzione nord. Intravedi la Torre di Babele alla tua destra, e successivamente i portatori si inoltrano in un quartiere di belle case a due o tre piani, dalle strade pulite e spaziose; il palazzo reale dev'essere poco distante. Il viaggio penoso (poiché il portatore continua a sbattere il blocco contro il selciato) dura ancora qualche minuto. Giuri a te stesso che, se mai riuscirai a scongelarti, un portatore di tua conoscenza dovrà scappare ben lontano se vorrà evitare di essere sbattuto come un vecchio tappeto! Finalmente il blocco viene appoggiato sul selciato del cortile interno di una gradevole dimora, all'ombra di grandi cedri. Maldestro, il portatore più alto lascia cadere il blocco sui piedi del piccoletto che ti ha creato tanti fastidi durante il tragitto, strappandoti un moto di gioia maligna. I portatori si allontanano zoppicando (soprattutto il più piccolo), mentre il padrone di casa ricompare poco dopo e si avvicina al blocco per osservarlo, con una coppa di vino tra le mani. Ma ecco che lancia un'esclamazione, lasciando andare la coppa che cade a terra tintinnando. Segui la direzione del suo sguardo ed immediatamente comprendi la ragione di tanta sorpresa: la base del cubo di ghiaccio sta fondendo! Vai al **450**.

208

Ti chini per ripulire l'elfo che ti aveva invitato ad unirti alla partita, e trovi un piccolo pugnale e 4 pezzi d'oro. Magro bottino! Meglio allontanarsi: l'arrivo di una pattuglia è imminente. Sgomitando energicamente ti dilegui tra i numerosi passanti e vai al **148**.

209

Ti dirigi verso la porta evitando tutti gli oggetti posati a terra e saltando oltre il tappeto. Scivoli tra due grandi ceste di vimini a lato della porta socchiusa e la spingi dolcemente. Al tuo passaggio, il secchio d'acqua poggiato in equilibrio sulla porta ti si rovescia sulla testa: sei bagnato fradicio, ed il mercante alle tue spalle si sta sbellicando dalle risate. Non c'è nessuno lì dentro: solo qualche cesto vuoto ed un grande baule di legno. Cosa vuoi fare?

Ti allontani senza prendertela.	Vai al **403**.
Dai una bella lezione al mercante.	Vai al **301**.
Tenti di aprire il baule.	Vai al **375**.

210

Alte grida risuonano alle tue spalle, facendoti scappare precipitosamente attraverso i vicoli semideserti. Avanzi a casaccio, zigzagando da una parte all'altra per seminare gli eventuali inseguitori. Hai percorso un centinaio di metri, quando una porta si apre sulla destra nello stesso istante in cui, dietro di te, ha inizio un concerto furioso

di latrati, forse una muta di cani lanciata al tuo inseguimento. Una voce risuona dietro la porta socchiusa: «Entra, amico, fai presto! Qui c'è un asilo sicuro». Non riesci a vedere il tuo interlocutore, ma devi decidere alla svelta! Cosa farai? Se entri, vai al **276**. Se preferisci continuare la fuga, vai al **446**.

211

La fanciulla ha mirato giusto: il suo gesto coraggioso spedisce il dolce al miele dritto in faccia all'omaccione, che tenta invano di ripulirsi gli occhi dall'ammasso di pasta collosa. La ragazza approfitta della sua momentanea cecità per filare via in una stretta traversa. Ridendo a crepapelle, ti lasci alle spalle i protagonisti di questa comica scenetta e ti rimetti in cammino verso il Quartiere dei Giochi. Vai al **155**.

212

Un terrore panico attanaglia lo scriba quando compari davanti ai suoi occhi, tutto gocciolante; ma dopo qualche secondo di esitazione la curiosità prende il sopravvento, ed osserva impassibile il tuo corpo liberarsi via via dal ghiaccio. Mantiene ancora una certa diffidenza ed è pronto a chiamare i servi in aiuto, ma un gesto amichevole e le frasi rassicuranti che riesci a pronunciare con voce fievole gli sono sufficienti per rilassarsi e offrirti una comoda sedia.
L'uomo chiede spiegazioni per la tua presenza in quel blocco di ghiaccio, e per la tua sorprendente apparizione. Non vuoi rivelare troppo sulla tua ricerca; racconti quindi una storia confusa di naufragi in una zona particolarmente fredda, e di una circostanza fortuita che ti ha fatto congelare ancora vivo. Per evitare ulteriori imbarazzanti domande fingi di svenire dalla fatica, e lo scriba ti invita immediatamente a dividere il suo pasto; poi, mentre ti fa strada verso la sala da pranzo, ti conferma la sua professione di scriba e aggiunge di chiamarsi Bykh. Vai al **21**.

213

Coraggiosamente apri la porta con un violento calcio, ma mezzo secondo dopo capisci che non era la cosa giusta da fare: i ghepardi ti saltano alla gola! Forse erano animali domestici; hai sentito dire che, se catturati da giovani, diventano dei dolcissimi animali da compagnia. Comunque il tuo gesto impulsivo ti impedisce di verificare se la tua ipotesi è giusta: dovrai affrontare il loro furore!

Primo ghepardo	Forza 9	Vita 7
Secondo ghepardo	Forza 8	Vita 6

Se trionfi sulle belve, vai al **344**.

214

Stringendo i denti, tendi con tutte le tue forze i poveri muscoli impastoiati e afferri l'Occhio Magico, dono che Antarsis ti ha fatto durante le tue avventure egiziane. Lo punti sulle corde che ti legano le gambe e subito il favoloso potere di questo oggetto si manifesta: un sottile pennello di energia scarlatta percorre velocemente il tuo corpo tagliando le corde, ma senza ferirti. I Lillipuziani invece, lanciano acute grida di spavento quando il raggio li sfiora! Vedendo che sei sul punto di liberarti si danno alla fuga tra la fitta vegetazione. Una volta in piedi puoi vedere che non stavi affatto dormendo sul loro villaggio: si stavano prendendo gioco di te! Infuriato, ti rimetti in cammino e sali rapidamente i pochi gradini che ti separano dal livello superiore dei giardini. Vai al **244**.

215

Nella fila di alberi piantati a lato del muro di cinta del palazzo ce n'è uno particolarmente ben sviluppato: i suoi

rami superano in altezza il muro e da lassù potresti facilmente calarti all'interno. Ti arrampichi agilmente lungo il tronco, afferri uno dei rami e ti lanci con un balzo d'acrobata. Naturalmente il ramo si rompe, dovevi aspettartelo, ma eccoti lanciato in planata verso la meta che ti eri prefisso. Vai al **274**.

216

La notte è gradevole, ma avresti voluto che durasse più a lungo. Al mattino ti senti in piena forma, ed infatti hai recuperato il massimo dei tuoi punti di Vita. Ispezioni gli oggetti in tuo possesso: le razioni di cibo sono da gettare, ma tutto il resto è in perfetto stato. L'Occhio Magico ha conservato i suoi poteri attraverso i secoli, e la tua spada è sempre affilata e maneggevole. Ti senti fiducioso e pronto a riprendere la tua ricerca, ed esci dalla tenda fischiettando. Il sole è già alto nel cielo e i mercanti stanno smontando l'accampamento. Raggiungi Sikhos che sta piegando la tenda insieme ad altri due uomini, e mangi qualche dattero in sua compagnia. «Vuoi seguirci, amico?» fa il mercante. «Possiamo portarti fino a Babilonia. Poi, giunti in città, dovremo separarci». Accetti volentieri, e dopo poche ore di marcia la carovana giunge in vista di una città completamente blu, che si confonde con il cielo. Vi occorrono altre tre ore di marcia, disturbate solo dall'abbaiare dei cani del deserto, per raggiungerla. Le mura di mattoni sono di un'altezza impressionante: la città è completamente circondata da una cinta di mura fortificate. Giganteschi animali in rilievo - leoni, draghi e tori - sono scolpiti sulle mura allo scopo di impressionare i visitatori. Le guardie alle porte della città vi lasciano entrare senza creare problemi, ed eccoti a Babilonia! La carovana si arresta in una piazza dove regna una grande agitazione. «Eccoti arrivato, amico» si congeda Sikhos. Ringrazi un'ultima volta il mercante e ti allontani per la tua strada: ora devi trovare Souhsan in questa città immensa. Vai al **264**.

217

Sorridi malizioso: questa è una buona occasione per provare l'efficacia della statuetta comperata nel quartiere di Shamash. Il fattucchiere che te l'ha venduta ha detto che mescolando un capello o un pelo all'argilla, e piantandoci poi uno spillone, la persona di cui hai creato l'effigie morirà all'istante. Ed ecco lì a terra, in una pozzanghera di sangue semicoagulato, un frammento di cuoio capelluto con qualche capello nero ancora attaccato: il gigante lo ha certo perso in un duello con un avversario vigoroso. Vincendo la ripugnanza raccogli con discrezione qualche capello, appiccicandolo alla statuetta e modellando grossolanamente l'argilla per renderla più somigliante al crudele lottatore. Sfili poi uno spillo dalla bisaccia e lo pianti dritto nel cuore della bambola stregata!
Lancia due dadi: se fai 10 o più, vai al **430**. Se ottieni 9 o meno, vai al **176**.

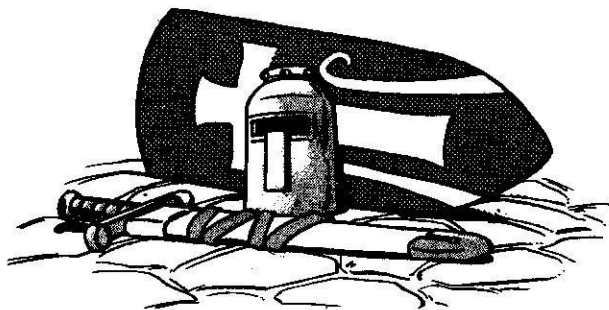
218

Lanciando ogni tanto un'occhiata alle gigantesche aiuole, costeggi il bordo della terrazza osservando con attenzione la struttura di sostegno: per sostenere i diversi piani sono stati costruiti degli argini di parecchi metri di altezza e numerosi pilastri di pietra svolgono un'ulteriore funzione di rinforzo. Il primo livello è rivestito di mattoni poggiati su uno spesso strato di canne ricoperte d'asfalto. Tanta ingegnosità ti lascia senza parole! Ma un forte ronzio interrompe le tue riflessioni: proprio al di sopra della tua spalla svolazza un mostruoso scarabeo dorato, grande quanto un cavallo. Il fruscio delle sue ali è assordante! Cosa farai?

Lo attacchi? Vai al **186**.
Aspetti immobile la sua prossima mossa? Vai al **350**.
Vuoi fuggire? Vai al **97**.

Se hai mangiato del pane di pesce, vai al **147**.

219

È un ruzzolone spaventoso, e per di più questo maledetto ti schiaccia col suo peso, soffocandoti. Quando infine atterrate parecchi metri più in basso, ai piedi della Torre di Babele, il tuo collo si spezza e la tua avventura finisce qui... così vicina alla meta!

220

«Ma perché fanno tutti tante storie, oggi!» esclama Horla con voce seccata. «Sapevi bene qual era la posta se perdevi. Forza, straniero, sii comprensivo! Devo mandare avanti gli affari! Pensa alla mia reputazione! Non sei affatto gentile!» Il colosso otterrebbe un maggiore effetto parlando ad un muro: resti immobile, addossato al tramezzo con la spada ben stretta in pugno. Se vuole la tua testa che se la venga a prendere! Forse riuscirà ad averla, ma la pagherà con la sua vita! Vedendo la tua smorfia decisa Horla abbassa il braccio e sospira. «Selim!» chiama. Ti aspetti di veder arrivare uno dei suoi accoliti, ma non accade nulla. Che inganno sta tramando? I tuoi occhi non abbandonano un istante quelli di Horla, mentre gli altri due giocatori si sono tirati indietro per lasciarti il campo libero. Improvvisamente il muro alle tue spalle oscilla, facendoti perdere l'equilibrio: eri appoggiato ad un pannello mobile! Cadi a terra, e prima che tu abbia il tempo di reagire, Selim, il servo di Horla, ti decapita con un fulmineo colpo d'ascia. La tua testa rotola lontano tra i fiotti di sangue che sprizzano dalla carotide. Più tardi la tua testa rotolerà ancora... contro i birilli della baracca di Horla!

221

Sguaini la spada e ti appoggi al muro. Lancia due dadi: se ottieni 9 o meno, vai al **220**. Se fai 10 o più, vai al **71**.

222

Non sai che carta scegliere e decidi di lasciare la decisione al caso. Posi la mano sulla seconda fila di carte, vi fai scorrere sopra la punta delle dita e ti arresti di botto sulla seconda da sinistra. La giri lentamente, scoprendo l'immagine di una donna dal volto splendido, con gli occhi nascosti da una benda annodata dietro la testa. Sembra camminare nel vento, in un paesaggio in continua mutazione: deserti, poi praterie, montagne, oceani. Rapito in contemplazione, non ti accorgi che il cartomante è immerso in una profonda meditazione. «È Namtar, il Destino in persona, che hai svelato, viaggiatore» dice infine. «Ho capito, vedendoti avvicinare, che sei destinato ad una sorte eccezionale: questa carta me lo conferma. Ma quello che entrambi ignoriamo è la strada che ti porterà al compimento di tale Destino; vedo però che la strada è ancora lunga e costellata di avventure. Se non morirai lungo il cammino, avrai modo di vedere più contrade del nostro universo di tutti gli altri mortali...» Le parole del

cartomante echeggiano all'infinito nella tua mente, e in un lampo d'intuizione percepisci le innumerevoli possibilità che la tua esistenza ti offre, ciascuna portatrice di un Destino diverso. Ma il cartomante riprende: «La mano del Destino regge le vite umane, viaggiatore. Se vuoi, hai la possibilità di girare un'altra carta del mio gioco».
Se accetti la sua offerta, vai nuovamente al **255** e scegli una carta che non avevi ancora girato, poi vai al paragrafo indicato sul dorso della carta scelta.
Se preferisci rimanere qui, vai al **35**.

223

Ti infili in una specie di giungla in miniatura, ma molto folta. Le tue gambe spariscono in un ammasso di arbusti africani e piante aromatiche di tutte le specie. Improvvisamente uno scalpiccio accompagnato da grida acute risuona nel folto della vegetazione. Per una volta lasci che la curiosità abbia il sopravvento sulla prudenza e scosti un ciuffo di ranuncoli per vedere cosa succede: un branco di elefanti nani sta sgambettando allegramente poco lontano dalle tue caviglie. Sono così piccoli che starebbero comodamente nel palmo della tua mano! I simpatici animali ti accompagnano attraverso la vegetazione lanciando ogni tanto un sonoro barrito. Lanci un'ultima occhiata alla profusione di flora e di fauna di questo luogo e, salutati gli elefantini, sali i gradini che portano al secondo livello dei giardini. Vai al **244**.

224

La folla attende con impazienza che la ruota finisca la sua corsa. Anche tu condividi lo stesso stato d'animo, ma quando la ruota finalmente si ferma lanci un sospiro seccato: avevi giocato il 3, dove adesso si è fermato il triangolo nero! Non hai vinto nulla. Ma perché la folla lancia un grido e ti fissa? Ti volti, incuriosito dalla loro

reazione; e così non vedi il triangolo nero che si solleva, liberando una lancia spinta da una potente molla che ti si pianta tra le scapole e ti uccide sul colpo. La tua avventura finisce qui.

225

Impressionato dallo spettacolo a cui hai appena assistito, decidi di tenere la spada in pugno: ti ha già salvato parecchie volte! Entri dunque nel corridoio, pronto a tutto, e subito l'alone ti circonda un'altra volta: un lampo squarcia la tua mente facendoti perdere conoscenza. Al risveglio la freschezza del lago ti dà un senso di sollievo; acchiappi una mosca con la punta della lingua e ti allontani a grandi balzi. La vita di un rospo è semplice e tranquilla: ti ci abituerai alla svelta!

226

Scacci la malinconia e prosegui a testa alta, baldanzoso: nulla deve fermarti, anche se a volte il prezzo che si paga sulla via di una ricerca è ben alto! Risali verso nord -ovest, in direzione della Porta di Sin, dove sai che potrai trovare Barsip il saggio. Il Quartiere dei Giochi! Chissà che aspetto avrà? Nel corso dei tuoi viaggi hai avuto modo di conoscere i giochi praticati in parecchie civiltà. Come saranno quelli babilonesi? Improvvisamente delle grida ti scuotono dalle tue riflessioni, ed automaticamente ti giri per controllare la situazione. Finalmente un po' d'azione! Proprio quello che ci vuole per alzarti un po' il morale!
Una giovane cortigiana che stringe in mano un pacchetto piatto sta fuggendo a gambe levate, inseguita da un uomo di grossa corporatura che grida delle frasi smozzicate in una lingua che non conosci. È strano, la fanciulla sembra correre verso qualcuno che si trova proprio alle tue spalle; lanci un'occhiata dietro di te per capire di chi si tratta ma

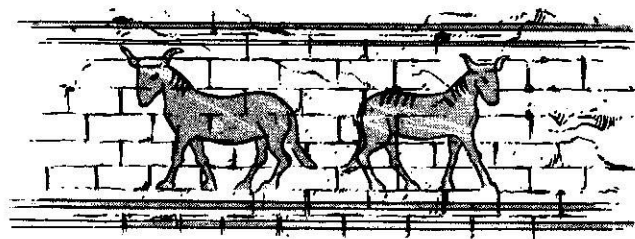
non vedi nessuno: la ragazza sta correndo verso di te! Ed infatti si getta tra le tue braccia mettendoti le mani intorno al collo! «Soccorso, mio signore! Proteggetemi da questo mostro!» grida disperata, continuando a tenere in mano il sottile pacchetto. L'omaccione si avvicina correndo. Cosa vuoi fare?

Aiuti la cortigiana.	Vai al **312**.
Non vuoi immischiarti in questa faccenda.	Vai al **191**.

227

La notte scende rapida, ormai è troppo tardi per cercare la Città Rossa. La strada in cui ti trovi separa due quartieri ben distinti: il porto a sinistra, e un quartiere in rovina, simile alla parte iniziale del quartiere di Shamash, a destra. Vuoi cercare rifugio al porto (vai al **198**) o preferisci cercare tra le rovine un riparo in cui trascorrere la notte (vai al **420**)?

228

Un rapido esame della Città Rossa conferma la tua prima impressione: si tratta di una zona chiusa, e tutte le entrate sono sorvegliate da mendicanti; penetrare lì dentro sarà un'impresa per niente facile.
Aspetti che cali l'oscurità, poi raggiungi un grande spiazzo libero tra la Città Rossa e le mura di cinta di Babilonia, dove sono sistemati parecchi carri. È impossibile seguire oltre il perimetro della Città Rossa perché qui le case si appoggiano direttamente alle mura fortificate. Ti conviene aspettare un po' qui, tenendo sotto controllo le entrate del quartiere in attesa del momento propizio. Ti nascondi quindi dietro un carro e spii attentamente i movimenti di due mendicanti che stanno sorvegliando l'ingresso di un vicolo.
Le ore di attesa scorrono lente e il sonno comincia a farsi sentire, ma all'improvviso c'è un cambiamento di scena: una dozzina di uomini raggiunge i mendicanti e tutti insieme si dirigono verso lo spiazzo in cui ti trovi lasciando la strada senza sorveglianza. Vuoi seguirli per scoprire qualcosa di più (vai al **12**), preferisci scivolare verso il vicolo e penetrare nella Città Rossa (vai al **447**) o aspetti un'occasione migliore (vai al **156**)?

229

Questi due mastodonti sembrano poco amichevoli; ma spesso l'attacco più brutale si infrange contro la forza dei giusti, e con questa riflessione filosofica sguaini la spada! Ti senti rassicurato dal fatto che hai su di loro un vantaggio decisivo: li combatterai uno alla volta, perché sono ansiosi di dimostrarti il loro valore ed hanno paura di ferirsi l'un l'altro.

Primo eunuco	Forza 11	Vita 13
Secondo eunuco	Forza 10	Vita 14

Se riesci a sconfiggerli entrambi, vai all'**81**.

230

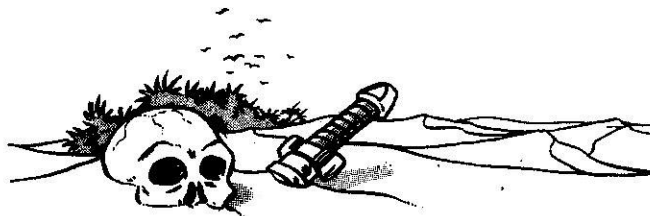
Cammini fino al centro della parte ovest della città, poi giri verso sud. La torre di Ninuria sovrasta questo quartiere di Babilonia, e i ricchi edifici sono sorvegliati da

guardie vestite di armature di cuoio e placche di bronzo. Qua e là, gruppi di fanciulle discutono allegramente. I passanti sono numerosi, ed offrono allo sguardo lo spettacolo di una folla in ghingheri che si gode la dolce vita di questo quartiere. Ai tavoli fuori delle taverne si beve vino di datteri e sesamo, un'eccellente birra locale o sciroppi colorati a base di zucchero o latte di mandorle. I bambini sgranocchiano dolci e frutta secca. Cammini lentamente, dimenticando per qualche istante la durezza della tua ricerca e godendoti l'aria profumata, ma improvvisamente la pace viene turbata da grida concitate: sulla soglia di una casa lussuosa una fanciulla vestita di veli viola e oro discute animatamente con un uomo brutale che la malmena. Non capisci il motivo dell'alterco ma non ti piace veder trattare così una fanciulla indifesa. Tenti di parlare con l'uomo incollerito. «Ehi, amico, non vedi che spaventi i bambini?» dici con tono pacifico. «Non serve gridare e...»
Ma l'uomo non reagisce come speravi, e scuote ancor di più la giovane senza prestarti alcuna attenzione. «Andiamo, smettila di renderti ridicolo. Mi dà fastidio tutto questo chiasso, e non mi piace veder maltrattare una ragazza» dici, e nella speranza di scoraggiarlo aggiungi: «Tanto più che costei è sotto la mia protezione!» Immediatamente il bruto si gira verso di te, schiumante di rabbia. «E così sei tu! Avrei dovuto capirlo subito! Perché ti saresti preoccupato tanto della sua sorte, altrimenti? Me la pagherai, maledetto!» E detto questo, sguaina una corta spada e ti attacca. Un po' sorpreso, sei costretto a difenderti.

Bruto ottuso	Forza 8	Vita 10

Quando il tuo avversario sarà sceso a 2 punti di Vita (se nel frattempo non sei già morto) vai al **136**. Se hai l'Occhio Magico e vuoi utilizzarlo, vai al **31**.

231

Ti sporgi sull'acqua limpida, ma il tuo riflesso ti strappa un grido di sorpresa: la fatica delle lunghe prove affrontate ti ha segnato il volto. Dall'inizio della tua ricerca sei sopravvissuto a numerosi pericoli, e nessun uomo potrebbe uscirne senza riportarne i segni. Ma i tuoi tratti sono forse più decisi di un tempo, più forti e marcati da una nuova determinazione. Non sei pentito di questo difficile viaggio... Ad un tratto il riflesso viene spazzato via da un fremito dell'acqua! Un caleidoscopio di visioni ti passa davanti agli occhi e finalmente l'acqua si fissa su un'immagine che ti lascia senza fiato: ti vedi, trionfante, sulla cima di una montagna innevata, lo sguardo volto verso il cielo, il viso libero da ogni traccia di fatica e vecchiaia. Una corona ha sostituito il tuo elmo.
Indietreggi stupefatto, poi guardi nuovamente la fontana, ma la visione è scomparsa. Hai visto il tuo futuro, o solo uno dei destini possibili ma non certi? Per il momento non ti è dato di saperlo. Adesso vuoi lasciare questo luogo (vai al **242**) o bevi qualche sorso d'acqua alla fontana (vai al **306**)?

232

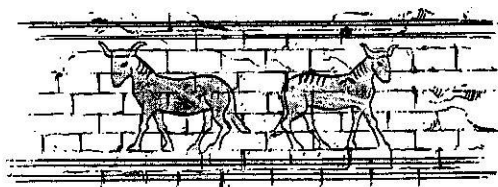
Scuoti la testa per scacciare le tue fantasticherie, balzi in piedi e ti lanci attraverso la sala gremita per riacchiappare Rakhor prima che sparisca tra la folla. Il saggio è già all'altro capo della taverna, vicino alla porta, ma sembra quasi che abbia un paio d'occhi sulla nuca: infatti fa un

rapido dietro front e ti lancia un'occhiata divertita, inarcando le sopracciglia. Nello stesso istante, una voce si infiltra nei tuoi pensieri: quella del saggio! «Le tue prove cominciano adesso, Prete Gianni!» Socchiudi gli occhi per vedere meglio Rakhor in mezzo alla cappa di fumo che regna nella taverna, e ti sembra di percepire un suo piccolo gesto con la punta delle dita in direzione di un uomo d'armi seduto lì accanto. Immediatamente il boccale di birra posato davanti al soldato si rovescia sulla sua tunica, spinto da una mano invisibile. Rakhor sorride beffardo e fa un altro gesto quasi impercettibile verso il soldato, poi esce dalla taverna. Come punto da un'ape, l'uomo smette di asciugarsi la tunica fradicia di birra e si getta su di te. «Sciagurato! Cane straniero! Ti insegnerò l'educazione!» e sguaina una spada a lama larga. Capisci al volo che il saggio si è burlato di te per punire la tua impazienza! Non vuoi attirare le ire degli avventori, quasi tutti soldati, uccidendo questo irascibile uomo d'armi; afferri quindi uno sgabello di legno, sperando di riuscire a calmarlo prima che ti infilzi come un tordo. Per questo combattimento dovrai diminuire il tuo punteggio di Forza di 3 punti, perché combatti senza spada e in uno spazio ristretto.

Uomo d'armi	Forza 8	Vita 12

Quando il tuo avversario sarà sceso a 2 punti di Vita (se nel frattempo non ti ha trapassato con un colpo di spada), vai al **116**.

233

Dopo averti ascoltato, Kantum esce dal suo silenzio e, con tua grande sorpresa, parla di Shangri-La. «Non sei il primo che percorre questo cammino, straniero. Numerosi indizi sono stati sparsi nel mondo, nel corso dei secoli, al fine di permettere ai più degni di raggiungere la città perduta! Uno di questi indizi si trova a Babilonia, sotto forma di una tavoletta archiviata nella biblioteca della Torre di Babele. Questa tavoletta era in possesso di Souhsan, il più saggio tra noi, fino al giorno della sua morte. Tre informazioni sono necessarie per trovarla, e tre saggi, tra cui io, in tre punti diversi della città, sono ciascuno in possesso di una delle informazioni. Gli altri due saggi che dovrai trovare sono Mahal e Barsip. Il primo vive nel cuore del quartiere di Shamash, nella parte sud di Babilonia. Barsip invece frequenta quotidianamente il Quartiere dei Giochi, vicino alla Porta di Sin». Finalmente delle indicazioni precise per la tua ricerca! Ma per il momento Kantum vuole sentire il resoconto dei tuoi viaggi. Vai al **160**.

234

Il Blob ti inghiotte, ed il dolore è terribile. Fortunatamente la mancanza di ossigeno ti uccide quasi subito, liberandoti dall'orrore di essere digerito vivo. Il Blob si addormenta: gli ci vorranno sette giorni per digerirti. La tua avventura finisce qui.

235

Riesci a scivolare alle spalle del mostro; apparentemente non ti ha ancora notato. Sollevi la spada per colpirlo di sorpresa ma quello si gira bruscamente: la tua manovra non era passata inosservata, e il mostro si è preso gioco

235 - Niente da fare, il mostro ti ha visto!

di te. Un largo sorriso scopre i suoi denti bavosi, poi la creatura ti sputa in un occhio: la sua saliva è altamente corrosiva e ti brucia seriamente la cornea, facendoti perdere 3 punti di Vita. Questo sgradevole incidente non è un buon presagio per il combattimento che hai deciso di ingaggiare con questa strana creatura.

Homunculus	Forza 12	Vita 14

Se vinci, vai al **154**.

236

I tuoi occhi si abituano a poco a poco alla luce verdastra e ben presto riesci a distinguere i dettagli dell'ambiente in cui ti trovi. Avanzi lungo il corridoio, con la spada in pugno, tentando di schivare i detriti che ti sbarrano il cammino: sei spesso costretto ad aprirti un passaggio con la spada. Ogni tanto una corrente d'aria gelida ti colpisce, facendoti battere i denti; cerchi di contrarre la mandibola per far cessare il rumore, ma con tua grande sorpresa il batter di denti continua. Punti lo sguardo su un angolino simile a quello in cui ti sei fermato a dormire e distingui una grande bocca che sovrasta delle lunghe zampe. Il mostro si avvicina spalancando le fauci e scoprendo così una doppia fila di denti scintillanti e, cosa davvero bizzarra, un unico grande occhio che si apre sul fondo del palato! Riconosci un Moscoso, o Occhio Vorace, terrore dei sotterranei di Babilonia. Non puoi fare dietro front perché la zona che hai appena esplorato è priva di uscite. Se vuoi continuare l'esplorazione del corridoio devi combattere.

Occhio Vorace	Forza 7	Vita 14

Se vinci, vai al **359**.
Se possiedi l'Occhio Magico e vuoi utilizzarlo, vai al **150**.

237

Nonostante le reazioni del tuo stomaco, che ti invitano ad uscire, decidi di perquisire la stanza. I tre paglioricci sono privi di interesse, e anche i Goblin non hanno nulla addosso. Ti avvicini al piatto preparato dal Goblin, che si rivela un atroce intruglio. I pezzi di ratto che galleggiano nella brodaglia ti provocano una nausea così forte che perdi 1 punto di Vita. Ti precipiti fuori della stanza e vai al **363**.

238

Nonostante la velocità, la tua fuga è di breve durata: fatti pochi metri ti accorgi che lo scarabeo ti ronza sempre sopra la testa. La presenza di questo insetto così grosso ti mette veramente a disagio: non vorresti che cedesse alla tentazione di provare quelle affilate mandibole sul tuo cranio! Adesso provi a seminarlo sul serio! Lancia due dadi. Se fai 5 o meno, vai all'**80**. Se fai 6 o più, vai al **482**.

239

Attraversi la strada dirigendoti verso la baracca lunga e stretta da cui provenivano poco fa quelle grida. Un uomo gigantesco sta ascoltando a braccia incrociate la cantilena di un imbonitore che tenta di attirare i clienti con le sue parole piene di entusiasmo. «Venite tutti a mostrare la vostra abilità! Provate il gioco dei birilli degli uomini del Nord! Solo qui lo troverete! Il gioco dei birilli di Horla, unico a Babilonia e nei dintorni, vi fa vincere il vostro peso in oro! Venite...» C'è un altro giocatore potenziale che ascolta distrattamente tutta questa tiritera. «Scusa, si sentivano delle grida poco fa in questa baracca. Cosa stava succedendo?» L'uomo, dai capelli lunghi e con la barba intrecciata secondo l'uso babilonese, ti squadra a lungo prima di rispondere: «Niente, era Horla, il proprietario, alle prese con un cattivo perdente. Horla è onesto, e non gli piace che ci si prenda gioco di lui! Chi perde perde, e basta!» Le sue parole ti sembrano sensate, ma vorresti saperne un po' di più. «Qual è Horla?» chiedi ancora. «Quello alto, con le braccia incrociate» risponde il babilonese indicando il colosso che avevi già notato. «Quelli che cercano di imbrogliare e non giocano una partita leale hanno vita dura!» Cosa vuoi fare adesso? Se decidi di lasciare questa baracca, vai all'**84**. Se vuoi conquistare la fiducia di Horla per strappargli qualche informazione, vai al **370**.

240

Tra le baracche più frequentate ne individui tre, dove le scommesse vanno molto forte. Gli uomini che le affollano sono vestiti in mille modi diversi: lunghi mantelli di lana scura, tipici delle tribù nomadi, armature di cuoio allacciate ai fianchi, tuniche bianche o pastello, vestiti dai colori sgargianti. Frammenti delle lingue più diverse ti raggiungono a tratti, compresi strani dialetti delle montagne del Kurdistan o dei villaggi di Kish. Tutti i presenti hanno la medesima preoccupazione: arricchirsi e divertirsi. Proseguendo a zigzag tra i giocatori, ispezioni una baracca dove ha luogo una specie di corsa (vai al **117**), uno stand dove dei giocatori di birilli insultano il proprietario (vai al **239**) oppure un tiro al bersaglio con l'arco (vai al **369**)?

241

Attraversi la soglia di una piccola stanza piena degli utensili più diversi. Numerose pietanze stanno cuocendo su una serie di fornelli sparsi in più punti, e i cibi ancora tiepidi sono appoggiati su una fila di basse tavole. Sei in una delle cucine del palazzo. In fondo alla stanza c'è una porta socchiusa, ma per il momento sei la sola persona presente. L'odore dei cibi ti rende cosciente della fame

che provi, e tutte le vettovaglie lì attorno acquistano un forte fascino. Non tocchi nulla e continui a soffrire la fame (vai al **335**) o scegli qualcosa dall'aspetto rassicurante (vai al **280**)?

242

Riprendi la tua avanzata tentando di fare meno rumore possibile. L'ombra degli alberi ti offre un'ottima copertura. Vai al **277**.

243

La mantide religiosa è ben conosciuta per la sua voracità, e sai bene che l'appetito è per lei la motivazione più forte! Puoi quindi ben sperare che percorrerà in un batter d'occhio gli ultimi centimetri che la separano dallo scarabeo. Segna quanti pezzi d'oro scommetti sulla sua vittoria e lancia due dadi: se fai 8 o più, vai al **43**. Se fai 7 o meno, vai al **419**.

244

Con un certo piacere sbocchi sulla nuova terrazza. Sai che Kantum vive in un punto assai alto dei giardini e quindi non ti aspettavi di incontrarlo al primo livello, ma lo spettacolo che ti si offre valeva da solo la salita! Mentre al primo livello tutto era in miniatura, qui la scala di grandezza è gigantesca: orchidee dai petali enormi, rose di un bianco brillante grandi quanto la testa di un uomo, piante di zafferano che colorano l'erba di rosa...
Devono esserci anche parecchi animali: lì vicino puoi ammirare una coppia di maestosi pavoni bianchi, e diverse scimmie dal mantello dorato. Un solo sentiero si snoda sul terreno di questa terrazza, e conduce direttamente alla scala d'accesso al terzo livello. Lo imbocchi, ma fatti pochi metri un rettile di grossa taglia, una lucertola dal collare, punta su di te il suo sguardo dorato e ti sbarra la strada. Vuoi tirargli un calcio (vai al **332**) o aspetti per vedere come agirà (vai al **60**)? A meno che tu non decida di utilizzare l'Occhio Magico: in questo caso vai al **362**.

245

Al tuo ingresso, uno dei due armati di un'ascia di legno ti vede: interrompe il combattimento, prende l'ascia di legno del suo avversario, e si avvicina commentando entusiasticamente il tuo aspetto di esperto guerriero ed invitandoti a duellare con lui. «Il primo che tocca l'altro vince!» esclama lanciandoti l'ascia. Se rifiuti il duello, vai al **302**; se accetti, vai al **15**.

246

I due cani giacciono morti ai tuoi piedi; non ti resta che pulire il sangue dalla spada e rimetterti in cammino verso la città. Vai al **448**.

247

«Qualcosa mi dice che questa partita non va come dovrebbe!» esclami squadrando il primo elfo nero. «Scommetto che questi dadi sono truccati! A chi appartengono?» Uno dei carovanieri, sorpreso dalla tua audacia, risponde precipitoso: «Ma... agli elfi, naturalmente!» L'elfo che stavi fissando balza in piedi indignato: «Menzogna! Non abbiamo fatto nulla, i dadi non sono nostri!» Quale sarà la tua reazione? Presti fede alla parola degli elfi (vai al **290**) o a quella dei carovanieri (vai al **196**)?

248

Ora possiedi tutti gli elementi necessari per ritrovare la tavoletta di Souhsan. A cuor leggero, convinto di poter superare facilmente gli ultimi ostacoli che restano, ti metti in marcia. Il mattino soleggiato ti riempie di energia, e la distanza da percorrere per raggiungere l'Esagila,

il tempio di Marduk, e la famosa Torre di Babele alta più di cento metri, è molto breve. Dimora degli dei, mano tesa verso il cielo, apogeo dell'architettura antica, Babele è tutto questo e molte cose ancora!
Una brezza leggera che soffia dalla città ti porta il rumore della folla che si affaccenda sulle rive dell'Eufrate; le ultime nuvole notturne si sfilacciano pigramente al sole che scalda i mattoni blu e rossi. Raggiungi la cinta muraria, lunga più di quattrocento metri, sul lato dell'Etemenanki; gli unici passanti sono un paio di pellegrini e pochi studenti mattinieri. Scegli una delle porte nord della torre, che ne conta dodici in tutto, ed eccoti all'interno. Vai al **267**.

249

Ancora sotto shock, ti allontani il più velocemente possibile dalla bottega. Ora sai che devi diffidare delle fatture! Ripreso un po' il controllo di te stesso, riprendi la tua esplorazione e vai al **151**.

250

Seccato, lasci la baracca del tiro a segno. Ora vuoi cercare Barsip alla rumorosa baracca dei birilli (vai al **239**) o in quella dove si svolge una specie di corsa (vai al **117**)? Se hai già visitato questi due luoghi, vai al **357**.

251

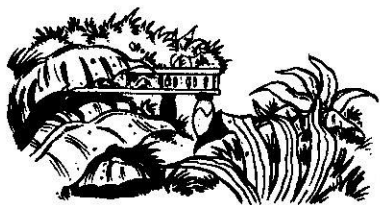
La fanciulla ti guida in mezzo alla folla, e lasciate rapidamente il mercato inoltrandovi nella città. Dopo aver attraversato l'Eufrate, il fiume che divide Babilonia in due, rallentate finalmente il passo. Il quartiere in cui vive la ragazza è lussuoso e molto animato, e la sua casa è particolarmente grande e ben costruita. Per sdebitarsi, la ragazza ti invita ad entrare e a dividere la sua cena. Vuoi accettare (vai al **304**), o declini gentilmente l'offerta e ti allontani alla ricerca di un luogo tranquillo dove trascorrere la notte (vai al **477**)?

252

Hai l'impressione di trovarti in questo tunnel da un'eternità! L'ambiente non muta: sempre lo stesso fango al centro del budello e qualche nicchia vuota che si apre ogni tanto nelle pareti. Ogni tanto si presenta un'uscita, sempre inaccessibile, e l'odore tremendo non ti disturba più: il tuo naso si è abituato. Finalmente si intravede la fine del corridoio: è un vicolo cieco, ed un muro ti sbarra il passaggio. A quanto pare questo tunnel non ha uscite: lo hai percorso da un estremo all'altro senza trovare nulla. Stanco e preoccupato ti appoggi alla parete, ma ti senti trascinare all'indietro: la parete su cui sei appoggiato ruota di centottanta gradi e si blocca nuovamente. Ora sei in un altro corridoio, e con un po' di fortuna potrai trovare un'uscita. Giri a sinistra (vai al **49**) o a destra (vai al **121**)?

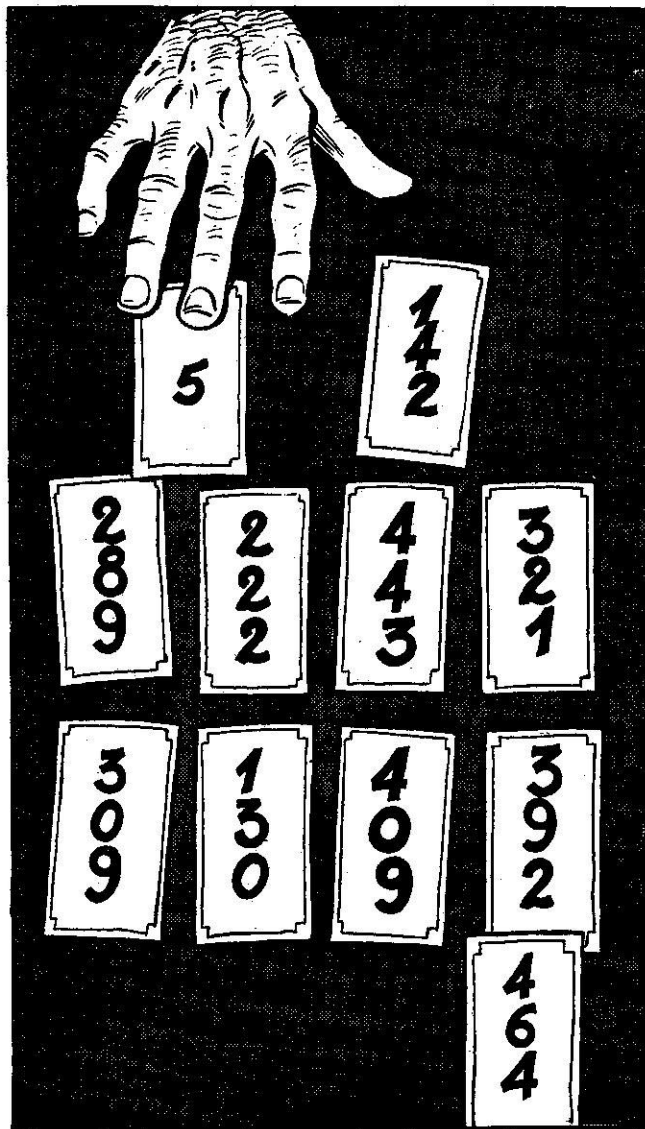
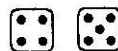
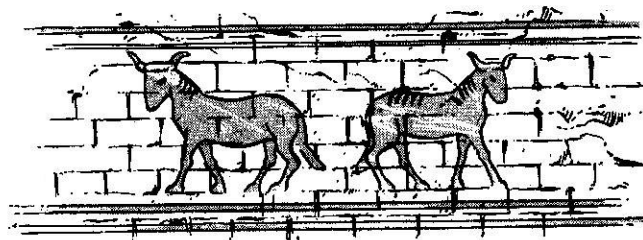
253

Lottando contro le oscillazioni della folla che ti sovrasta, cerchi a tentoni la moneta perduta. Le parole che riesci ad afferrare dalla tua scomoda posizione ti informano che una nuova partita sta per cominciare. Se il gioco riprende non potrai fare domande su dove rintracciare Barsip! All'improvviso le tue dita si richiudono sul bordo circolare della moneta. Rapidissimo ti rialzi, ma hai calcolato male il movimento e vai a sbattere contro il tavolo da gioco. A quanto pare il legno è più resistente del tuo cranio: semisvenuto, ti senti afferrare da braccia muscolose che ti trasportano attraverso la folla, appoggiandoti poi su una superficie rigida. Scivoli del tutto in un'incoscienza popolata di gigantesche ragnatele.
Quando ti risvegli, un grosso bernoccolo ti è spuntato sulla nuca. Togli 1 punto di Vita dal tuo totale del mo-

mento. Controlli immediatamente la bisaccia per verificare se tutto è ancora al suo posto: non manca nulla, salvo... tutto l'oro che avevi guadagnato scommettendo sul coleottero! Balzi in piedi e, barcollando un po', corri verso la baracca dove sei svenuto. In pochi passi raggiungi il luogo, ma ti aspetta uno spettacolo sorprendente: dove poco fa si disputava una corsa di insetti, ora c'è un banco di profumi da quattro soldi e bigiotteria di pessima qualità. Interroghi l'uomo, che dichiara di essere all'oscuro di tutto; lo scuoti un po', ma continua a negare. Esasperato per la perdita di tempo, gli dai una spinta e fai dietro front. Vuoi dirigerti (se non lo hai già fatto) verso uno stand di tiro con l'arco (vai al **369**) o verso una specie di gioco di birilli piuttosto rumoroso (vai al **239**)? Se hai già visitato entrambi i posti, vai al **357**.

254

Ti rimetti in cammino attraverso il mercato, proseguendo a casaccio. Hai trascorso l'intera giornata nella disperata ricerca di Souhsan e il pomeriggio sta per finire. Se non ottieni qualche informazione alla svelta dovrai trovare un luogo tranquillo dove trascorrere la notte.
Dopo aver risposto che non conosce Souhsan, il mercante di stoffe che hai interrogato tenta di venderti la sua mercanzia. Anche se l'offerta non ti interessa lo ringrazi lo stesso, ma prima che tu abbia il tempo di allontanarti una scena sorprendente che si svolge a pochi metri cattura il tuo sguardo: un uomo, visibilmente ubriaco, attira l'attenzione di tutti i passanti con le sue urla. Gli sguardi di tutti seguono i suoi ampi gesti, ma i movimenti dell'uomo ti sembrano troppo armonici per essere dovuti all'alcool. Sembra quasi che stia facendo dei segnali a qualcuno... Osservi l'uomo a cui quei gesti sembrano destinati e afferri al volo la situazione: il complice approfitta dell'agitazione che si è creata per rubare la borsa ad una giovane donna. Vuoi intervenire (vai al **105**) o preferisci non immischiarti e allontanarti al più presto (vai al **7**)?

255

Proprio in fondo alla strada, addossato ad un banco di dolci, c'è un uomo di taglia media seduto davanti ad una serie di tavolette d'osso scolpite. Riconosci al volo il cartomante: in quasi tutte le città che hai visitato, i suoi colleghi occupano sempre un buon posto tra le attrazioni offerte ai passanti. Qual è infatti l'uomo che non vorrebbe avere un'anticipazione sull'avvenire?
Questo non è ancora molto vecchio, ed è di natura gioviale, come dimostrano le numerose rughe che ornano l'angolo esterno dei suoi occhi: senza dubbio non disdegna di giocare ogni tanto qualche scherzo ai suoi clienti. Ti avvicini con fare un po' circospetto. Gli occhi del cartomante sono di un blu assai brillante, come raramente ne hai visti. «Buongiorno, viaggiatore» dice per attaccare discorso. «Vuoi saperne un po' di più su ciò che il Destino ti riserva? Allora hai bussato alla porta giusta!» Qualcosa ti attira in quest'uomo, forse l'intensità del suo sguardo. Ti siedi di fronte a lui, su un basso scranno. «Prima di iniziare» prosegue l'uomo, «devo avvisarti. La natura mi ha giocato un brutto tiro, privandomi dell'udito. Ma nonostante la mia sordità, posso sentirti lo stesso perfettamente: è sufficiente che tu parli in questa conchiglia» spiega il cartomante, tendendoti una conchiglia dai rifles-

255 - «Scegli una carta!» esclama l'uomo

si madreperlacei. «Io avvicinerò questa, che è identica, al mio orecchio, e così le tue parole mi arriveranno chiare come l'acqua di sorgente. Sei d'accordo?» Annuisci brevemente, un po' sconcertato. «E adesso, largo alle carte magiche degli Anziani!» Il cartomante mescola le tavolette d'osso, e ne sistema dieci, girate in modo che tu possa vederne solo il dorso, e poi un'undicesima un po' discosta. Osserva il disegno qui accanto e scegli la carta che vuoi girare. Segna il numero indicato sul dorso di questa carta e vai al paragrafo corrispondente per sapere cosa ti aspetta.

256

Facendo buon viso a cattivo gioco, ti rassegni a seguire questo assurdo insetto. Dopotutto ti è capitato ben di peggio nel corso delle tue avventure... anche se bisogna ammettere che questa situazione è davvero particolare! Lo scarabeo ti conduce oltre una fila di gigli bianchi, sorvola un tamarindo rosato e si ferma davanti ad una scaletta che non avresti mai trovato da solo. A quanto pare porta al livello superiore dei giardini pensili. L'insetto gigante aspetta finché sei in cima, poi si alza in volo e ti raggiunge sulla terza terrazza dei giardini. Attraversi una serie di orti quasi interamente occupati da piante medicinali, e finalmente lo scarabeo si posa ai piedi di un grande albero dai rami straordinariamente larghi. Vai al **120**.

257

Decidi di abbreviare questo duello, che si potrebbe rivelare difficile, utilizzando l'Occhio Magico che Antarsis ti ha donato in Egitto. Lo punti verso i tuoi avversari, ma i loro movimenti ti impediscono di mirare con cura. Lancia un dado: se ottieni un numero pari, il raggio scarlatto dell'Occhio colpisce Testarossa; se invece ottieni un numero dispari, il raggio colpisce Corvo.
E adesso devi affrontare l'avversario che ancora ti minaccia.

Testarossa	Forza 9	Vita 13
Corvo	Forza 10	Vita 14

Se riesci a sbarazzarti del tuo avversario, vai al **153**.

258

«Che giornata» sospira Amalrik, il proprietario. «Tutti i clienti sono ottimi arcieri!» Ed infatti hai piantato due frecce su tre al centro del bersaglio. Sei il primo a stupirti della tua abilità con l'arco. «Come tutti quelli che mancano di poco la posta di 5 pezzi d'oro, hai diritto ad un premio di consolazione» dichiara Amalrik, tendendoti uno strano oggetto, una specie di scultura di gesso: «Prendi questa splendida opera d'arte. È più di quello che meriti!» Studi per qualche secondo la statuetta: rappresenta un uomo dal naso pronunciato, i baffi sottili e l'espressione idiota. Che razza di premio! Ma non vuoi offendere il proprietario e accetti l'orribile oggetto, poi lo interroghi prima che si rivolga a qualche altro cliente. «Di' un po', amico! Cerco un certo Barsip, un saggio. Mi hanno detto che viene spesso da queste parti. Lo conosci?»
Amalrik si passa la lingua sulle labbra, cercando nella memoria una traccia di quel nome. «Barsip, dici? Oh, sì, sicuro che lo conosco, ma passa talmente tanta gente da queste parti che non saprei dirti che faccia ha. Perché non interroghi Macarius, il tipo un po' tarchiato che organizza le corse in fondo alla strada? Conosce più gente di me, e c'è anche il cartomante, laggiù, una vera volpe quello! Interroga tutt'e due e avrai qualche possibilità di trovare il saggio».
Soddisfatto per l'informazione, ringrazi Amalrik e lasci il posto a due nuovi venuti impazienti di dimostrare la loro abilità con l'arco. Vai al **459**.

259

Decidi di perquisire l'abitazione, ma l'aggressione ti ha reso più prudente: raccogli la torcia e avanzi silenziosamente lungo il corridoio, visitando una dopo l'altra tutte le stanze, ma la casa è completamente vuota. Solo quattro stanze sono utilizzate: una cucina, una camera, un salone e un ripostiglio. Trovi 2 pezzi d'oro nel salone ed un unguento nella camera: se vuoi applicarlo sulle tue bruciature, vai al **474**; altrimenti lasci la casa, ormai priva di interesse. Se ti dirigi verso la casa del granchio, vai al **10**. Se preferisci la casa del serpente, vai al **391**.

260

Spingi la porta per entrare, ma è chiusa a chiave. Il tuo corpo è scosso da una scarica di energia che ti fa perdere 2 punti di Vita: la porta è protetta e non si lascia avvicinare! Puoi bussare (vai all'**83**) oppure dirigerti verso l'edificio di sinistra, sulla cui porta è incisa l'immagine di un granchio (vai al **10**), o verso l'edificio di destra, la cui porta è ornata dall'immagine di uno scorpione (vai al **480**).

261

La folla attende con impazienza che la ruota si fermi, e tu anche. Quando finalmente si immobilizza sospiri deluso:

avevi scommesso sull'1, dove si è fermato il triangolo nero! Non hai vinto nulla, ma perché la folla lancia un grido e tutti gli occhi si puntano su di te? Ti giri per capire il motivo di quella strana reazione, e così non vedi il triangolo nero sollevarsi liberando una lancia, azionata da una potente molla, che ti si pianta tra le scapole uccidendoti sul colpo. La tua avventura finisce qui.

262

Ti avvicini allo spiazzo dove due lottatori sono avvinghiati in una presa inestricabile. La folla insulta uno dei due atleti, un gigante dalla zazzera nera con un paio di mani larghe come pale. «Riuscirà questo temerario a sconfiggere Moloch, il nostro invincibile campione?» urla l'imbonitore di turno. «Moloch il Mongolo, imbattibile e indomabile! Nessuno finora è riuscito ad atterrarlo! Questo valoroso giovanotto potrà...» Un sinistro scricchiolio interrompe la cantilena: con un movimento secco, il gigantesco lottatore ha spezzato il collo dello sfortunato che voleva rubargli il titolo! «Eh no!» riprende l'imbonitore. «Neanche questa volta! Moloch resta imbattuto, Moloch, il più terribile lottatore di Babilonia, d'Oriente e di tutto il mondo conosciuto! Venti pezzi d'oro a chi riuscirà a domarlo! Chi sarà il prossimo che tenterà di detronizzarlo? Tu? Oppure tu?» Lasci che l'uomo si sgoli e concentri la tua attenzione sulla sfortunata vittima del campione: due inservienti ne stanno trascinando via il corpo... l'ultimo della lista. Sicuramente spoglieranno il cadavere del suo oro prima di gettarlo ai cani, guadagnando così ancora qualcosa sulla sua morte! Ci vorrebbe un guerriero del tuo calibro per dare una bella lezione a questa banda di canaglie! O è meglio lasciare tutto nelle mani di Dio e non immischiarsi? Cosa decidi? Se sali sulla pedana per sfidare Moloch, vai al **333**. Se prosegui per la tua strada, vai al **106**. Se hai comperato una statuetta d'argilla da un fattucchiere, vai al **217**.

263

Il tuo buon cuore non serve con Alshaya il Nero! Con la forza della disperazione il tuo scaltro avversario si rialza e, preso il pugnale, tenta di colpirti infido e veloce come un serpente. Con un gesto agile lo trascini a terra e gli pianti la daga nel cuore. Avresti dovuto finire prima questo miserabile: che avversario irriducibile! Vai al **460**.

264

Davanti a te si apre un immenso viale, fiancheggiato da case dipinte con vivaci colori e percorso in tutti i sensi da una folla cosmopolita. La maggior parte dei passanti sembra diretta verso l'altro capo del viale. La gente indossa quasi tutta delle lunghe tuniche bianche e gli uomini hanno la barba intrecciata, sicuramente una moda babilonese. Ci sono anche parecchi stranieri, riconoscibili dagli abiti delle fogge più diverse; questo è davvero un vantaggio, perché così nessuno farà caso alla tua tenuta un po' fuori luogo.
Un lato del viale è costeggiato da alte mura, sorvegliate da soldati. La città è decisamente ben protetta! Numerosi mercanti stanno trasportando la merce verso il mercato: cibi e bevande, vasellame, stoffe, gioielli... Decidi di seguirli: al mercato troverai di certo qualcuno in grado di indicarti l'abitazione di Souhsan, e ben presto raggiungi un'immensa piazza. Vai al **364**.

265

Raccogli qualche galletta di grano e la sgranocchi con appetito. Sono eccellenti, e ti complimenti con te stesso per la decisione presa; peccato però, perché una di esse conteneva un piccolo sasso che ti spezza un dente! Il tuo

stomaco ti sarà grato per il pasto, ma non la dentatura; ad ogni modo riguadagni 1 punto di Vita. Ispezioni rapidamente gli scaffali carichi di spezie e trovi un sacchetto di datteri secchi. Aggiungilo agli oggetti in tuo possesso: vale per 1 razione di provviste. E adesso lascia la stanza dalla porta in fondo e vai al **161**.

266

Entrare in un edificio ti sembra rischioso, ma sempre meno che passare la notte nel vicolo. Rischio per rischio, preferisci avere un tetto sulla testa. Scegli quindi una casa abbandonata, spingi prudentemente i resti della porta d'ingresso con la punta del piede e avanzi tra i detriti. Un numero impressionante di ratti e di insetti di tutti i tipi consiglia di cercare un'altra stanza; prosegui lungo un corridoio su cui si aprono tre porte: una a destra, una a sinistra e una in fondo. Vuoi entrare a sinistra (vai al **90**), a destra (vai al **133**) o spingi la porta di fronte a te (vai al **48**)?

267

Sali i gradini dell'immensa torre, pensando con un vago senso di angoscia e vertigine alle pareti quasi verticali dei primi sessanta metri dell'edificio. Un po' oltre il primo piano vieni urtato brutalmente da un uomo che sta imprecando ad alta voce: salta i gradini a quattro a quattro e non ti ha nemmeno visto. «L'uscita! Dov'è l'uscita?» urla. È un uomo alto, dinoccolato, con una folta capigliatura grigia. Il suo naso è marcato dal segno degli occhiali. «Sono quindici anni che cerco l'uscita! Aiutami, chiunque tu sia! Ho perso le mie lenti e da allora sono perso! Quindici anni, sette mesi, undici giorni e un'ora che voglio uscire di qui!» Evidentemente al poveretto manca qualche rotella. Ti fai impietosire e lo aiuti? Vai al **69**. Oppure lo respingi, visto che hai di meglio da fare? In questo caso vai al **279**.

268

All'improvviso l'uomo dagli occhi freddi, seduto di fronte a te, balza in piedi rovesciando piatti e coppe con un gesto furioso! «Ne ho abbastanza!» esclama. «Maledetto straniero, non so chi sei né da dove vieni, ma la tua lingua è perfida! Non hai cessato un istante di mentire per guadagnarti i favori della mia fidanzata! Nana-Dirat è mia, solo mia, capisci? E solo io posso posare la mano su di lei, per Ishtar!» Nana-Dirat tenta di calmare l'uomo ribattendo che non appartiene a nessuno e tanto meno a lui, e che è libera di scegliere a chi rivolgere la parola. L'uomo la fa tacere con uno schiaffo. È davvero troppo per il tuo spirito cavalleresco! Il tuo codice d'onore ti obbliga a difendere la tua ospite, insultata sotto il suo stesso tetto. Sferri un pugno in pieno viso al brutale individuo, avendo però cura di infilare prima il guardamano di metallo. L'ospite maleducato viene catapultato contro il muro, rovesciando al suo passaggio sedie e vasellame. Nana-Dirat, stordita dal colpo, è ancora priva di conoscenza. L'uomo si rialza. «Non si sfida impunemente Alshaya il Nero, straniero. Hai messo piede in questa dimora, e devi accettarne le regole! Portate i pugnali!» Ti sei cacciato in un brutto pasticcio! Due servitori portano una coppia di pugnali cesellati, dalle lame taglienti come rasoi, e una lunga cordicella di cuoio. Uno di essi vi tende le armi e mormora: «La regola è semplice: i vostri polsi sinistri saranno legati, e dovrete combattere con queste daghe finché uno dei due morirà!» Non hai scelta: lasci che leghi il tuo polso, mentre l'altro servitore lega il tuo avversario all'altro capo della cordicella. Sul viso di Alshaya compare un sorriso crudele; ha tolto la tunica e adesso è a torso nudo. Ti togli il farsetto e la cotta

di maglia e soppesi il pugnale: un'arma perfettamente bilanciata. Prima di dare inizio al combattimento, diminuisci di 3 i tuoi punti di Forza perché sei costretto a batterti senza la protezione della cotta. Il duello comincia!

Alshaya il Nero	Forza 12	Vita 13

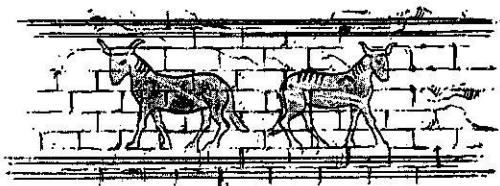
Se il tuo avversario scende a 2 punti di Vita puoi decidere di risparmiarlo (vai al **177**); oppure porti il duello alle sue estreme conseguenze: in questo caso, una volta ucciso Alshaya, vai al **460**.

269

Passi rapidamente nel patio, restando nell'ombra, e fili alla chetichella verso una porta che si apre nella parete di sinistra. A dire il vero non si tratta di una porta ma di una semplice tenda color porpora, colore simbolo della casa reale babilonese. Sollevi la tenda senza far rumore e, passato dall'altra parte, scopri un piccolo corridoio chiuso da una porta vera, di legno massiccio. Ti avvicini in silenzio; uno spioncino permette di guardare dall'altra parte. Maledizione! Questo giardino è decisamente ben sorvegliato: oltre la porta ci sono due slanciati ghepardi, avversari temibili anche per un audace guerriero. Fortunatamente il chiavistello è dalla tua parte. Devi prendere una decisione: corri il rischio di affrontare i ghepardi, o torni sui tuoi passi e attacchi i due giganteschi eunuchi? Il dilemma ti consuma: da un lato non ti piace far soffrire gli animali se non è necessario, ma devi assolutamente passare! Dall'altro i due colossi armati di yatagan non ti ispirano molto, anche se nella tua lunga carriera di schermitore hai perfezionato parecchi colpi segreti che potrebbero esserti utili in questa situazione. A te la scelta: se tenti con i ghepardi, vai al **213**. Se preferisci affrontare gli eunuchi, il duello è al **229**.

268 - *Alshaya il Nero ti ha sfidato a duello!*

270

Spieghi a Nana-Dirat che nulla deve frapporsi tra te e la tua ricerca, ma vedendola vicina alle lacrime sfili dalla fodera del tuo farsetto un piccolo oggetto che vi avevi cucito tanto tempo fa, molto prima di lasciare l'Inghilterra per la Crociata. Quanto è lontano tutto ciò! Le porgi un fischietto d'oro, molto sottile. «Prendilo, bella fanciulla» dici dolcemente. «Questo fischietto apparteneva a mia madre. Se in qualsiasi momento, domani o chissà tra quanti anni, avrai bisogno di me, appoggialo sulle labbra e soffia forte. Verrò immediatamente!» Commossa, la bella ti abbraccia un'ultima volta prima di ritirarsi per nascondere i suoi singhiozzi. Lasci la casa, con il cuore pesante, e ti rimetti in marcia verso il Quartiere dei Giochi dove potrai trovare Barsip. Vai al **226**.

271

Chiudi gli occhi un secondo, poi li riapri. La ruota completa il giro e scopri con gioia che hai puntato su un numero vincente. La bella che conduce il gioco porge 5 pezzi d'oro a te e a parecchi altri giocatori. Nessuno ha scommesso sul 3 o sul 6, dove si sono fermati rispettivamente il triangolo nero e quello rosso, e a quanto pare ci sono solo vincitori. Se desideri fare un'altra partita di questo gioco così generoso, vai al **126** dopo aver segnato il numero su cui vuoi puntare; altrimenti vai al **318**.

272

Non hai davvero voglia di affrontare questi due bruti. Meglio scegliere una soluzione ragionevole: restare nascosto nell'ombra in attesa che siano passati. Ed infatti i due guardiani del giardino raggiungono poco dopo il tuo nascondiglio e lo superano senza notare la tua presenza, continuando nella loro ronda. Sollevato, aspetti ancora qualche secondo e poi ti precipiti nel giardino raggiungendo un'altra zona d'ombra. Vai al **3**.

273

Tiri fuori l'Occhio Magico più in fretta che puoi e lo punti contro Horla. L'enorme bruto scoppia a ridere, vedendo la tua aria decisa e l'oggetto bizzarro che stringi tra le mani: il poveretto non si rende conto del potere devastatore dell'Occhio! Ma per sua grande sfortuna lo scopre ben presto, perché un raggio di energia scaturisce dall'Occhio e lo fulmina. I suoi servi, furibondi, tentano di attaccarti, ma li trapassi con un abile colpo di spada. La lotta è stata breve e te la sei cavata per un pelo, ma l'Occhio Magico è ormai inutilizzabile per il resto di questa avventura. Vai al **457**.

274

L'atterraggio è doloroso, ma arrivi sano e salvo in un grande giardino all'interno del palazzo. Lontano, sulla tua destra, ci sono diversi edifici, mentre a sinistra un alto muro protegge un altro spazio aperto del palazzo. Hai forse raggiunto i famosi giardini pensili di Babilonia, dove trascorre le sue giornate Kantum? Ti guardi attorno con più attenzione: larghi cespugli di fiori esotici, vasche decorate a mosaico, viali ombreggiati e tutto quanto rende gradevole un parco. Immensi prati verdi si estendono davanti a te, e un po' più lontano sulla destra risuonano delle risate cristalline, proprio accanto ad una fontana che

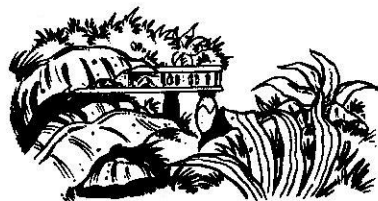
si intravede appena tra i fitti rami degli alberi. Invece i due eunuchi si vedono benissimo! I torsi nudi, armati di yatagan affilati come rasoi, si gettano su di te. Se vuoi proseguire devi resistere a questo attacco. Vai al **229**.

275

Appena uccidi il secondo ladro, la vecchia, che finora li incoraggiava ridendo, tenta di fuggire. Vuoi trattenerla (vai al **365**) o preferisci lasciarla andare (vai al **73**)?

276

Se resti in queste stradine, dove potresti perderti del tutto, rischi veramente grosso! Meglio sfuggire ai cani accettando l'offerta dello sconosciuto: balzi oltre la soglia dell'abitazione e la porta si richiude immediatamente alle tue spalle. Riprendi fiato, osservando nel frattempo l'uomo che ti ha tratto d'impaccio: è di corporatura abbondante, e anche se indossa una semplice tunica bianca chiusa da una cintura dorata, ha l'aria di essere molto ricco.

«Perdona la mia audacia, amico, ma mi sembravi in pericolo e ho pensato che avresti gradito l'asilo della mia umile dimora. Mi chiamo Bykh, ed esercito la professione dello scriba. Vuoi seguirmi da questa parte?» Così dicendo, il tuo ospite apre la porta di un piccolo ufficio. Qualche stilo sparso qua e là e numerose tavolette d'argilla confermano il mestiere dell'uomo; ti siedi sulla profonda sedia di legno scolpito che ti viene indicata e aspetti incuriosito il seguito: per quale motivo questo sconosciuto ha deciso di aiutarti? Lo scriba riprende la parola. «Ti ho visto sulla piazza del mercato, poco fa. Mi considero un buon osservatore, e tu mi sei sembrato degno d'interesse: cerco un guerriero vigoroso che sia in grado di compiere una missione per mio conto». Vedendoti perplesso, Bykh si affretta a rassicurarti. «Oh, non è nulla di particolarmente pericoloso. È solo che il mio debole corpo e la mia salute piuttosto fragile mi impediscono di occuparmene di persona. Ma adesso è meglio cenare; ti spiegherò meglio di che si tratta mentre mangiamo». L'idea del cibo ti riempie d'allegria; segui il tuo ospite verso la sala da pranzo, aspettando incuriosito il seguito della storia. Vai al **21**.

277

Costeggi una siepe di arbusti nani dai rami molto fitti, poi svolti verso un grosso cespuglio di fiori esotici. Sfortunatamente non hai la più pallida idea di dove si trova Kantum! Questi giardini sono immensi, e non c'è traccia del saggio... Assorto nelle tue pessimistiche riflessioni ti ritrovi faccia a faccia con un gruppo di sei splendide fanciulle, e non hai neanche il tempo di gettarti al riparo di una palma. Sconvolte dalla tua apparizione, lanciano dei gridolini impauriti che rischiano di mettere in allarme mezzo palazzo. Balbettante, azzardi qualche veritiera spiegazione: « Aspettate! Non allarmatevi, sono un amico! Cerco solo Kantum, il saggio che lavora nei giardini pensili!» Le tue parole calmano le giovani, che cominciano a parlottare tra loro. Avresti voglia di correre a nasconderti: cosa c'è di più imbarazzante di un gruppo di fanciulle che si scambiano sul tuo conto osservazioni che non puoi sentire? Ma il parlottio finisce alla svelta e una bruna

alta, dagli occhi a mandorla, si avvicina e ti accarezza la mano. «Perdona la nostra emozione, signore, ma vediamo raramente degli sconosciuti in questo giardino. Vedi, questi sono i giardini dell'harem di palazzo. I giardini pensili sono dietro quel muro sulla tua destra». La sua gentilezza ti colpisce, e ringrazi il cielo di esserti imbattuto in donzelle tanto amichevoli. La bella ragazza riprende: «Se gli eunuchi ti hanno lasciato passare, vuol dire che la tua missione presso il saggio è veramente importante. Troverai Kantum, l'erborista del re, nella parte alta dei giardini. Quando avrai finito torna da noi, bello straniero! Ti aspetteremo...» Detto ciò, scoppiano tutte in un risolino malizioso e corrono via saltellando. Un po' frastornato dalla situazione imprevista, ti metti a malincuore in marcia nella direzione indicata. Vai al **174**.

278

Il mercante ispeziona il lotto di mercanzie, poi si allontana verso il centro dell'accampamento. Non puoi fare nulla e ti senti ancora molto debole; è meglio dormire ancora un po' per recuperare le forze e, approfittando del tuo punto privilegiato d'osservazione, accumulare il maggior numero di informazioni possibile prima di uscire. Vai al **123**.

279

Se anche avessi il tempo di aiutare tutti i pazzi della terra, questo sarebbe l'ultimo a cui dare soccorso! Lo spingi da parte, ma si attacca al tuo mantello e ti trascina in una caduta catastrofica giù per la scala. Lancia due dadi. Se fai 3 o meno, vai al **219**. Se fai 4 o più, vai al **331**.

280

Passi in rassegna i piatti che potresti mangiare senza troppi rischi. Accanto ai fornelli c'è un pasticcio di carne, all'apparenza anatra; sul tavolo invece si sta raffreddando una pagnotta preparata con farina di pesce, e lì vicino c'è un piatto di gallette di grano dall'aria altrettanto appetitosa. Dai un'occhiata anche agli altri cibi, ma alla fine solo questi tre ti ispirano abbastanza fiducia. Cosa assaggerai?

Il pasticcio d'anatra.	Vai al **159**.
Il pane di farina di pesce.	Vai al **286**.
Le gallette di grano.	Vai al **265**.

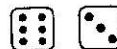
281

I cani selvatici non si aspettavano di vederti comparire e, colti di sorpresa, non reagiscono al tuo attacco! Con un potente colpo di spada abbatti il più vicino, che crolla a terra morto. Il secondo si getta su di te e tenta di sbranarti con le sue potenti zanne.

Molosso	Forza 7	Vita 10

Se riesci a sconfiggerlo, vai al **246**.

282

Barsip ti lascia parlare senza interromperti, poi esce dal suo silenzio e con tua grande sorpresa nomina Shangri-La: «Non sei il primo che passa per questa strada, straniero. Numerosi indizi sono stati sparpagliati nel mondo per permettere ai più degni di raggiungere la città perduta! Uno di questi indizi si trova a Babilonia: una tavoletta archiviata nella biblioteca di Babele. Questa tavoletta era in possesso di Souhsan fino al giorno della sua morte. Per ritrovarla occorrono tre informazioni, e tre saggi, tra cui io, in tre punti diversi della città, detengono ciascuno un'informazione. Gli altri due saggi che dovrai trovare sono Mahal e Kantum. Mahal vive nel cuore del quartiere di Shamash, nella parte sud di Babilonia. Kantum invece

lavora per il nostro re nei giardini pensili del palazzo». Finalmente la tua ricerca ha un percorso chiaramente definito! Ma per il momento Barsip desidera che tu gli parli delle tue avventure passate. Vai al **32**.

283

La passeggiata attraverso il Quartiere dei Giochi ti ha condotto ai suoi confini, troppo a nord. Ormai non si vedono più giocatori, e non c'è nessun segno dell'eventuale presenza di Barsip: devi tornare sui tuoi passi, e questo giro a vuoto non ti mette certo di buonumore. Poco lontano c'è una taverna ancora aperta e decidi di sederti sotto il suo tendone bianco: così potrai ristorarti un po' e far sbollire la rabbia. Un servitore con addosso un grembiulaccio da cucina viene a prendere le ordinazioni. Vuoi tentare un'altra volta con la tua solita domanda, tanto non hai nulla da perdere. «Prima di portarmi da bere, dimmi se conosci un certo Barsip, un saggio. Mi hanno detto che viene spesso in questo quartiere ma sono ore che lo cerco inutilmente!» L'uomo sgrana gli occhi: «Barsip? Certo, lo vedo ogni tanto. Passa spesso nella grande strada a destra della Porta di Sin. Ma cosa posso servirti, signo...» Non lo senti neanche più: balzi in piedi e ti lanci verso la via che ti ha indicato, raggiungendo presto il bivio vicino alla Porta di Sin dove avevi girato a sinistra. Vai al **30**.

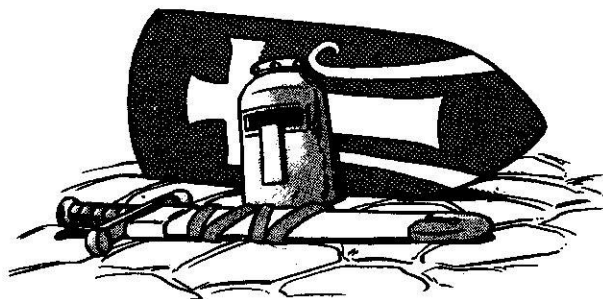
284

L'amico invocato dal guercio accorre in suo aiuto, ma troppo tardi: hai appena liquidato il tuo avversario. Il nuovo arrivato è un monco che ha trasformato l'estremità del suo braccio amputato in una specie di mazza irta di punte; ha l'aria di sapersene servire molto bene, e si getta su di te.

Koshen	Forza 7	Vita 6

Se vinci, vai al **129**.

285

Ostinatamente rifiuti di trattare con i Lillipuziani che, irritati dal tuo atteggiamento, cominciano a punzecchiarti dolorosamente con le loro minuscole spade e i loro attrezzi da giardinaggio. Se hai almeno 17 di Forza, vai al **108**; altrimenti vai al **319**. Se hai l'Occhio Magico e vuoi tentare di usarlo, vai al **352**.

286

Con un coltello ben affilato tagli una larga fetta del pane di pesce che hai trovato sul tavolo, e vi affondi golosamente i denti. È veramente eccellente, con un sapore delicato che non hai mai gustato prima in tutta la tua vita, e ti fa riguadagnare 2 punti di Vita. Sei satollo e soddisfatto, ma hai una strana sensazione alla testa: alzi la mano verso la fronte e con tuo grande stupore trovi due piccole antenne dall'estremità arrotondata! Il pesce utilizzato per il pane che hai mangiato era una rarissima "ape

degli abissi", una rara varietà mezza pesce e mezza insetto. La sua carne succulenta ne fa una preda ricercata, ma produce a volte gli effetti collaterali che stai sperimentando in questo momento sulla tua pelle. Per qualche ora sarai in grado di comunicare telepaticamente con gli insetti! Poi le antenne spariranno e perderai questo potere. Adesso è ora di lasciare la cucina, ma prima frughi sugli scaffali carichi di spezie e raccogli un sacchetto di datteri secchi: segnalo sul Registro d'Equipaggiamento come se fosse una razione di provviste, poi lasci la stanza dalla porta in fondo. Vai al **161**.

287

Pieghi verso destra e ti inoltri ancor di più in questo bel quartiere nella zona nord di Babilonia. Il palazzo di Nabucodonosor non dev'essere troppo lontano, ed infatti poco dopo ne intravedi le alte mura. Misurando a grandi passi le strade ti dirigi, quasi spinto da una volontà esterna, verso una grande piazza piena di taverne ed alberghi, senza dubbio un luogo di passaggio molto frequentato dai viaggiatori. Un locale di aspetto piacevole ti attira, ed entri nella sala principale. È più grande di quanto sembrasse dall'esterno, e non manca di un certo interesse: un miscuglio di viaggiatori, ricchi borghesi dalle barbe intrecciate, nobili decaduti e carovanieri occupa le tavole ed il grande bancone di legno scuro. Ampi boccali di zarbadu, la birra babilonese, circolano di tavolo in tavolo: se vuoi dissetarti puoi prenderne uno per 1 pezzo d'oro; ti farà riguadagnare 1 punto di Vita. Ti siedi accanto ad un gruppo di mercanti di bestiame e richiami l'attenzione dell'oste, occupato in una vivace conversazione con una delle guardie di palazzo. «Ehi, amico!» gridi per sovrastare il rumore della folla. «Cerco un saggio, un certo Souhsan! Lo conosci?» L'uomo scrolla la testa in segno di diniego e torna alle sue occupazioni.

Scoraggiato, ti dirigi verso il fondo della sala e ti siedi su uno sgabello che scricchiola paurosamente sotto il tuo peso. Fai il punto della situazione, che non è affatto soddisfacente: non sai ancora nulla di Souhsan né di come raggiungerlo, e ti senti sopraffare dal pessimismo. All'improvviso un uomo che avevi già notato viene a sedersi dall'altra parte del tuo tavolo. «Buona sera, viaggiatore» comincia lo sconosciuto. «Il mio nome non ti dirà nulla, ma te lo dico lo stesso: sono Rakhor. Credi alla magia degli astri?» Un po' seccato con quest'uomo che viene a interrompere le tue riflessioni, gli lanci un'occhiata glaciale ed emetti un grugnito inintelligibile. Vedendo la tua espressione corrucciata l'uomo scoppia a ridere, mettendoti ancora di più di cattivo umore. «Ebbene, Prete Gianni» riprende, «sappi che sono gli astri che ti hanno condotto qui, proprio come me!»
Udire il tuo nome sulle labbra dell'uomo ti lascia stupefatto, e sgrani gli occhi. «Aspettavo già da lungo tempo uno straniero con questo nome, che mi è stato rivelato in profezia. E sapevo che avresti cercato Souhsan: è lui stesso che me l'ha detto, poiché sono un suo amico ed un mago molto meno potente di lui». Letteralmente stregato dalle parole di Rakhor, lo osservi in silenzio. Porta la barba corta, ed indossa una lunga tunica a scacchi bianchi e blu. Al suo collo pende un ciondolo che raffigura le costellazioni dello zodiaco, simbolo della sua conoscenza dei segreti dell'astrologia. «Sì, sono stato mandato da Souhsan per incontrarti. Sarebbe venuto lui stesso, ma... è morto». Questa cruda rivelazione ti fa sussultare. Ma allora... la tua ricerca non ha più scopo? Non raggiungerai mai Shangri-La senza le indicazioni di Souhsan! Ma già Rakhor prosegue, senza lasciarti il tempo di lamentarti della tua sorte. «Souhsan, il mio grande amico, ha lottato con la morte per parecchi mesi. Alla fine era un uomo scheletrico, senza capelli, preda di una sofferenza senza

soste. Ha ceduto alla malattia che se lo è preso, liberandolo dalla sua prigione di carne. È stato meglio così». Con la gola stretta dall'emozione, il tuo interlocutore fa una pausa. «Ma non voleva lasciarti senza guida qui a Babilonia, e nella sua ultima ora mi ha incaricato di venirti in aiuto. Raccogliendo le energie mistiche del cosmo ti ho attirato qui... ed eccoci riuniti!»
Rakhor piangerà per sempre l'amico perso, ma per il momento si impone di dimenticarlo. Osservi ammirato quest'uomo dagli strani poteri, nelle cui pupille brilla la luce della saggezza. «E così tu possiedi le informazioni di cui ho bisogno?» chiedi alla fine. Rakhor abbozza un sorriso. «No, viaggiatore del tempo, i miei poteri di visionario non sarebbero sufficienti a difendere le indicazioni dalle forze del Male, se decidessero di impadronirsene. La mia forza non eguaglia la mia scienza, anch'essa limitata, e Souhsan non lo ignorava. Sapeva che io ero il più adatto per accoglierti e guidarti, ma per difendere il tesoro inestimabile che cerchi, Souhsan lo ha nascosto; e ha confidato a ciascuno dei suoi tre migliori amici, tre saggi come lui, un indizio che permette di ritrovare il nascondiglio!» Dopo un'altra pausa Rakhor abbassa la voce. «Souhsan voleva anche metterti alla prova: posso solo rivelarti il nome dei tre saggi ed il luogo dove li troverai, ma non posso fornirti altri dettagli. Ti aspetta un duro compito! Il primo saggio si chiama Mahal e vive nella parte sud della città, nel quartiere di Shamash. Il secondo, Barsip, vive nel cuore del Quartiere dei Giochi, vicino alla Porta di Sin. L'ultimo, Kantum, lavora per il sovrano nei giardini pensili del palazzo. Dovrai raccogliere da ciascuno un elemento che ti permetterà di trovare il nascondiglio di ciò che cerchi, ma gli astri mi hanno rivelato che la tua ricerca non finirà qui... Prendi questi 5 pezzi d'oro: ti saranno utili, e il mio amico sarebbe stato d'accordo. E adesso addio, Prete Gianni. Grazie a te, Souhsan ha fatto di me il quarto saggio di Babilonia. Buona fortuna!»
Tenti di mettere ordine nei tuoi pensieri, e osservi senza batter ciglio Rakhor che si alza e si allontana tra la folla; poi, come se ti avessero gettato un secchio d'acqua gelata in faccia, sussulti e afferri in pieno la situazione: vuoi lasciare che Rakhor se ne vada (vai al **323**) o vuoi trattenerlo e chiedergli di aiutarti ancora un po' (vai al **232**)?

288

La porta non è chiusa a chiave. Scivoli all'interno e tiri un sospiro di sollievo, appoggiandoti allo stipite. Fin qui il tuo percorso nel palazzo è stato privo di incidenti. La stanza in cui ti trovi è una piccola sala di riposo, sobriamente ammobiliata, destinata ai sacerdoti che officiano nel cortile delle cerimonie dove era diretta la processione. Alcune sedie, due tavoli e un cassettone su cui sono appoggiati gli oggetti di culto sono tutto l'arredo. Parecchie tuniche ricamate sono appese a dei ganci fissati alla parete: sicuramente sono destinate ai sacerdoti. Un cofano di legno di cedro intarsiato d'oro attira la tua attenzione, e lo apri senza esitare: contiene due coppe di stagno cesellato, qualche vaso di ceramica e una piccola pezza quadrata di seta, senza dubbio proveniente dalla Cina. Nulla di tutto ciò ti interessa, ed il cofanetto è troppo pesante per portarselo dietro. In fondo alla stanza c'è un'altra porta, socchiusa. Decidi di uscire da quella parte e vai al **161**.

289

Appena tocchi la prima carta a sinistra della seconda fila, ti senti assalire da un'improvvisa curiosità: è questa la carta che girerai! Sollevi la sottile tavoletta d'osso e la giri verso di te, scoprendo l'immagine di un uomo mascherato, dal costume multicolore ornato di piume e cam-

panelli. Nelle sue mani sembra volteggiare una specie di cetra, e una cornucopia occupa lo sfondo del disegno. Un sorriso divertito si disegna sul volto del cartomante. «Il buffone. Sì, viaggiatore, il Destino sa anche essere scherzoso a volte. La tua strada è lastricata di risa e pericoli, ricchezza e rischio. La fantasia può a volte governare la sorte degli uomini». Pendi dalle sue labbra, senza osare interromperlo: le parole dell'uomo ti hanno catturato. «Spesso mi è dato modo di aiutare il Destino, viaggiatore», prosegue. «E così ti offrirò una scelta. Puoi prendere questa borsa che contiene 100 pezzi d'oro oppure voltare un'altra carta del mio gioco. Rifletti bene prima di decidere...» Il tuo sguardo passa più volte dalla borsa d'oro alle carte coperte. Cosa sceglierai?
Se prendi la borsa, vai al **197**. Se vuoi scoprire un'altra carta, torna al **255** e scegli una carta non ancora esaminata, poi vai al paragrafo indicato sul suo dorso.

290

Non ti piace veder accusare senza prove un essere indifeso, e tutta questa storia ti sembra un po' losca: forse i carovanieri ti hanno messo la pulce nell'orecchio per sviare i tuoi sospetti! Senti che la responsabilità dell'imbroglio è tutta loro. «Forza! Esigo una spiegazione!» ordini girandoti verso uno di loro. L'elfo nero ne approfitta per pugnalarti alla schiena, prima di fuggire seguito dai compagni. Eccoti a terra, vittima di un giudizio un po' affrettato. La tua avventura finisce qui!

291

Segui la vecchia all'interno della bottega, e vi sedete uno di fronte all'altro ad un piccolo tavolo rotondo. Tutto in questa stanza sembra fatto per impressionare i clienti: animali impagliati, incisioni e drappi di broccato ai muri... Dai 2 pezzi d'oro all'astrologa che parla lentamente di viaggi, avventure e amori... La lasci proseguire senza interromperla, cullato dalla voce monotona, ma improvvisamente il tono cambia. Ti guarda fisso negli occhi e conclude seccamente: «...ma il tuo avvenire è compromesso e la tua stessa vita è in pericolo se non mi dai subito la tua borsa!» I suoi due figli sbucano da dietro le tende, e si avvicinano con fare minaccioso: sono entrambi armati di daga. Vuoi affrontarli (vai al **315**) o preferisci dare la tua borsa alla vecchia (vai al **27**)?

292

Resti lì, convinto che tra gli importanti personaggi di Babilonia che frequentano la casa della tua ospite ce ne sarà sicuramente uno che può darti informazioni più precise su Barsip. Ma i giorni passano, uno più gradevole dell'altro, e non scopri nulla di nuovo. Ogni tanto difendi Nana-Dirat o una delle sue cugine dalle pesanti attenzioni di qualche invitato in preda ai fumi dell'alcool, e dopotutto questa vita non ti dispiace: in tutta la tua carriera di guerriero non sei mai stato così coccolato. Nana-Dirat, deliziosa, fa di te un uomo felice. Ora capisci perché Alshaya il Nero teneva tanto ai suoi privilegi; adesso è a te che sono dovuti, e non ti lascerai detronizzare tanto facilmente! Condurrai così un'esistenza ideale a fianco della tua bella, perché hai rinunciato definitivamente alla tua ricerca... La tua avventura è finita!

293

Sgattaioli via attraverso il mercato, ma le guardie, particolarmente attaccate al dovere, non rinunciano a seguirti. Ti inoltri nel dedalo di vicoli della città, sperando di seminarli. Vai al **210**.

294 - *Il diplomatico si prepara a lanciare il teschio*

294

Segui con emozione il duello spietato che si svolge tra i tuoi due compagni. Il guerriero sembra eccellere in questo gioco: con un lancio perfetto abbatte al primo colpo tutte le dieci ossa calcinate dal sole. L'altro giocatore, che a giudicare dalle vesti è un diplomatico di Bagdad, è piuttosto demoralizzato ma si concentra, solleva una gamba, mira con estrema cura socchiudendo gli occhi e lancia la sua palla! Il cranio rotola sulla pista incerata e percuote il mucchio d'ossa: nove cadono, ma il decimo "birillo" resta in piedi. L'uomo di Bagdad si prepara per il secondo lancio: calcola la distanza, aggrotta le sopracciglia e lancia il cranio che schizza via dalle sue dita come un meteorite. Centrato in pieno! E adesso sei in un bel pasticcio! «Bene, amico, la sorte ha deciso! Non sei stato molto brillante, ma almeno hai avuto il coraggio di misurarti a questo gioco!» ghigna il guerriero. Devi agire alla svelta! «Horla, la partita è finita!» grida il guerriero in direzione della tenda dietro la quale si trovano il proprietario e l'imbonitore. Il colosso scosta il drappo ed entra nella baracca. «Allora, chi ha vinto?» chiede. «Ah! Capisco dalla tua faccia sconvolta che sei tu il perdente, straniero! Mi dispiace» prosegue Horla, «ma conoscevi il prezzo da pagare. Tranquillizzati, non sentirai nulla: ho molta esperienza!» dice afferrando una pesante ascia da battaglia appesa in un angolo. Vuoi difenderti con la spada (vai al **221**) o con l'Occhio Magico (vai al **273**)?

295

Cancella un pezzo d'oro dalla tua borsa: è il prezzo d'ingresso alla lotteria. Ti sistemi accanto alla donna con la generosa scollatura che conduce la lotteria. La grande roulette è composta da sei triangoli diversi: rosso, giallo, blu, verde, nero e violetto. I triangoli girano e si fermano ciascuno davanti ad un numero da 1 a 6; chi punta deve

sistemarsi dietro al numero che ha scelto. La puntata è di 2 pezzi d'oro, e l'eventuale guadagno è di 5 pezzi d'oro. Sebbene le regole del gioco ti siano ancora un po' oscure, ti sembra di capire che i vincitori sono molto numerosi, il che ti stupisce alquanto. Questa lotteria ha l'aria di essere una benedizione per i giocatori. Scegli un numero da 1 a 6, segnalo con cura e vai al **75**.

296

La camera è confortevole, e sembra abbastanza sicura: le guardie fanno la ronda lungo i moli che si trovano al confine di Shamash, forse anche un po' fuori. Il letto di legno, sorretto da lunghe gambe sottili, è molto comodo e, cullato dal pensiero di Shangri-La, ti addormenti ben presto. Vai al **412**.

297

Perquisisci sbrigativamente la bottega: rovesci il tavolo, capovolgi i vasi e sposti tutti gli oggetti. Trovi una borsa con 5 pezzi d'oro, nascosta in un vaso. Scosti tutte le tende, scoprendo così due nicchie: i ladri avevano l'abitudine di appostarsi lì. Infine, sotto il tavolo, trovi un rotolo di seta sul quale sono dipinti i simboli di un incantesimo: è una Pergamena di Divinazione, che riponi con cura nella bisaccia. Visto che non c'è più nulla d'interessante nella bottega, torni all'aperto (vai al **470**).

298

Segui l'elfo nero vicino ai suoi compagni. «Ecco un onesto viaggiatore che vuole unirsi a noi!» Tutti i giocatori ti danno il benvenuto, e qualcuno allunga verso di te una sedia bassa. Appena sei sistemato comodamente, un secondo elfo ti spiega il meccanismo del gioco. «Puoi scommettere quanto vuoi, ma non più di 3 pezzi d'oro! Devi lanciare due dadi e accostare le cifre ottenute come vuoi. Se fai più di cinquanta hai vinto, il che vuol dire che ti deve uscire almeno un cinque o un sei. Se ci riesci, raddoppi la posta; altrimenti perdi quello che hai giocato. Capito?» Annuisci, e il primo elfo nero ti passa i dadi. Non dimenticare di segnare l'oro che giochi prima di ogni lancio, e riporta quello che perdi o vinci sul Registro d'Equipaggiamento. Puoi giocare al massimo tre volte, ma solo se vinci. Se smetti di giocare senza avere mai perso, vai al **327**. Se invece perdi devi andare subito al **437**.

299

Scivoli in un sonno profondo, e i tuoi sogni sono popolati di mostri. Stai combattendo contro un drago, ma all'improvviso il tuo avversario abbandona la tattica abituale della sua razza e invece di sputare fuoco ti morde violentemente una gamba. Ti risvegli gridando e scopri che la ferita alla gamba è reale: un ratto gigante ti ha piantato i denti nel polpaccio interrompendo il tuo sogno. Devi affrontarlo.

Ratto Gigante	Forza 9	Vita 14

Se riesci a sbarazzarti della bestia, vai al **303**.

300

Attraversi questo livello dei giardini camminando su uno stretto sentiero che costeggia un cumulo di terriccio. La vegetazione somiglia molto a quella delle savane africane, e per preservare le condizioni climatiche necessarie in questa parte del giardino l'irrigazione è molto ridotta. Lancia due dadi: se ottieni 10 o più, vai al **139**; altrimenti vai al **324**.

301

Esci di corsa dal retrobottega con la ferma intenzione di spiegare al mercante che non apprezzi il suo senso dell'umorismo. Ti avvicini furioso all'ometto, che cessa immediatamente di ridere, e afferrandolo per il collo lo sollevi da terra. Grigio di paura, si mette a urlare chiedendo aiuto! Vuoi continuare a scrollarlo (vai al **452**) o lasci perdere il mercante e ti rimetti in cammino (vai al **189**)?

302

La prospettiva di batterti non ti attira molto, e rifiuti quindi l'arma di legno. I sei guerrieri scoppiano a ridere e ti cacciano via prima che tu abbia avuto il tempo di aprire bocca. Dopo averti scaraventato in mezzo alla strada, ti sbattono la porta in faccia. Avresti davvero voglia di far assaggiare loro la tua spada, ma è meglio non perdere altro tempo: scrolli le spalle e ti rimetti in cammino. Vai al **425**.

303

Il sole spunta all'orizzonte mentre ti medichi le ferite. Queste stradine sono decisamente troppo pericolose; meglio rimettersi subito in cammino verso la Città Rossa! Vai al **415**.

304

La fanciulla sembra apprezzare la tua decisione, ed entrate insieme nella casa. L'interno è molto spazioso e ci sono una ventina di persone. La ragazza ti conduce in una piccola stanza, ti offre una sedia e poi si accomoda a sua volta. Mentre si presenta, hai modo di osservarla un po' meglio: «Mi chiamo Nana-Dirat» comincia. È molto bella, ed indossa una lunga tunica rossa: si vede chiaramente che è piuttosto ricca, e probabilmente appartiene a una famiglia importante. I suoi polsi sono cinti da splendidi braccialetti, e numerose collane d'argento tintinnano al suo collo. A tua volta spieghi chi sei, mentre dei servi portano delle bevande, poi improvvisamente ti ricordi della borsa che avevi messo in tasca prima della vostra fuga e gliela rendi accompagnandola con qualche invito alla prudenza. «Grazie, mio signore. E adesso ti prego di scusarmi: devo assentarmi per sorvegliare i preparativi per la cena! Abbiamo molti invitati di riguardo questa sera». Salutata la fanciulla, inganni l'attesa sorseggiando lentamente del vino di datteri, ma hai appena il tempo di vuotare mezza caraffa e già ti vengono a cercare per la cena. Vai al **433**.

305

Noti una porta socchiusa e ti defili, mentre la delegazione e la gente che l'accompagna proseguono verso la sala a sinistra. Vai al **161**.

306

La frescura di questa fontana magica ti attira. Tuffi le mani nell'acqua e spegni la tua sete, recuperando così 2 punti di Vita (se non eri già al tuo punteggio massimo). Le virtù benefiche di quest'acqua ti riempiono di ammirazione e ti bagni con fervore la nuca e la fronte; poi, sorridendo, ti rimetti in cammino (vai al **242**).

307

Meglio finire in pancia alle fogne che ai Ghul! Tenti di sollevare il tombino, ma è molto pesante. I Ghul si avvicinano! L'orrenda visione decuplica le tue forze: sollevi il tombino e ti getti nel vuoto senza neppure guardare,

mentre la piastra di metallo si richiude sopra di te. La tua agilità ti permette di atterrare senza troppi danni, e subito il tuo pensiero corre ai tuoi inseguitori: ma sembrano essersi disinteressati alla tua sorte, perché il tombino resta chiuso. Ti guardi intorno: una fanghiglia putrida e verdastra scorre al centro del budello. Ti senti stordire dall'odore, ma noti subito che il fango è fosforescente; la luce che emana non permetterebbe certo di leggere, ma è sufficiente a rischiarare il cammino. Il tombino si trova a cinque metri sopra di te, e le mura lisce non offrono alcun appiglio: impossibile risalire. Delle piccole nicchie si aprono nelle pareti, abbastanza larghe per coricarsi e dormire. Ispezioni i dintorni e poi decidi di approfittare dell'occasione per recuperare un po' le forze. Ti rannicchi in una delle cavità e ti addormenti. Vai all'**85**.

308

Preferisci non imbarcarti alla leggera in una partita di cui non sai nulla, e ben presto scopri di aver avuto buon naso. La roulette gira sul suo asse e poi si arresta lentamente; è composta da sei spicchi di colore diverso: rosso, giallo, blu, verde, nero e violetto. Ogni triangolo si ferma davanti ad un numero da 1 a 6, e dietro ad ogni numero c'è un giocatore. Capisci subito che il perdente è chi ha scommesso sul numero davanti al quale si ferma il triangolo nero: infatti l'uomo che aveva giocato il tre sussulta penosamente, ed il triangolo nero davanti al suo numero si solleva liberando una lancia spinta da una potente molla. La lancia si pianta in mezzo al petto dello sfortunato giocatore che agonizza sputando sangue. Gli altri giocatori intascano tutti 5 pezzi d'oro, ad eccezione di quello che aveva giocato il 6, in corrispondenza del triangolo rosso. Il gioco è un po' troppo pericoloso per i tuoi gusti, e lasci la folla dei curiosi. Vai al **283**.

309

Prima fila, seconda, terza... la tua mano furtiva non osa attardarsi sulle carte, poi finalmente piomba come un rapace sulla preda, abbattendosi sulla prima carta a sinistra della terza fila. La giri e la osservi: rappresenta un uomo nella sua maturità, ancora giovane ma dai tratti induriti dall'esperienza, seduto su un trono cesellato. «Un Destino da re, viaggiatore. Ecco cosa ti annunciano le carte. Hai scoperto il Trono, e questo significa che un giorno, se la tua esistenza segue il suo corso, salirai i gradini del potere. La corona cingerà la tua testa, a meno che la Morte non te lo impedisca... Ma questa decisione ultima sfugge agli uomini». Ti tornano alla mente gli avvenimenti passati, le epoche e le contrade che hai attraversato, i volti degli amici e dei nemici. Chissà? Per quanto fantastica, la predizione del cartomante potrebbe anche avverarsi: non esistono limiti a ciò che potrebbe riservarti l'avvenire. Le tue riflessioni non sono sfuggite all'uomo. «Ti ho solo rivelato ciò che il tuo spirito già indovinava, viaggiatore. Il resto è compito tuo: ciò che si compierà dipende dai tuoi sforzi e dal fato. Ma a volte io ho il potere di intervenire nei suoi disegni, e per questa ragione ti concedo, se lo desideri, di girare un'altra carta».

Accetti l'offerta? Torna al **255** per scegliere un'altra carta che non hai ancora girato e vai al paragrafo indicato sul suo dorso.

Se preferisci interrompere il gioco, vai al **35**.

310

Ti volti, e un raggio rosso ti colpisce la schiena. Perdi 2 punti di Vita, ma il cubo non può seguirti. Ti restano due corridoi da esplorare: quello di destra al bivio precedente (vai al **406**), e quello di sinistra all'ultimo bivio (vai al **490**).

311

La camera è confortevole e sicura: le guardie fanno la ronda sui moli, che devono essere al confine del quartiere di Shamash, o forse un po' fuori. Se desideri puoi mangiare una delle tue razioni, e recuperare così 2 punti di Vita. Il letto di legno, sorretto da lunghe gambe sottili, è comodo, e ben presto ti addormenti cullato dal pensiero di Shangri-La. Vai al **412**.

312

Tutto ciò non ti piace affatto, ma non sia mai detto che tu lasci malmenare un'innocente (o presunta tale). Scosti delicatamente la fanciulla e attendi a piè fermo l'aggressore che, vista la tua aria bellicosa, rallenta e sguaina un minaccioso pugnale. Dovrai affrontarlo spada in pugno! Se il tuo avversario scende a 4 punti di Vita (e tu sei ancora vivo), vai al **180**.

Guerriero	Forza 8	Vita 11

313

Scivoli quatto quatto in un punto nascosto e ti issi a fatica sul bordo del muro, poi ti lasci cadere dall'altra parte senza fare rumore. Accovacciato nell'oscurità, frughi con lo sguardo nel giardino debolmente illuminato dalla luna. Non ci sono pericoli in vista e decidi di avanzare verso la casa del saggio, ma fatti pochi passi una voce spettrale risuona nell'aria: «Credi che la mia dimora sia mal protetta, miserabile? I ladri e i vigliacchi della tua razza non potranno mai penetrarvi! Il tuo castigo sarà un esempio per tutti gli altri!» E subito un lampo squarcia il cielo e ti riduce ad un mucchietto di cenere. La tua avventura si è appena conclusa.

314

Ti dispiace di non poter dare una risposta pertinente al mendicante, ma ti senti obbligato a spiegargli che la politica babilonese non è il tuo forte. Un lampo di delusione attraversa gli occhi del poveretto. «Tanto peggio, straniero. Ma forse vorrai aiutare un miserabile come me, offrendogli 1 pezzo d'oro?» Ci avresti giurato! E adesso cosa fai? Se accetti di dare 1 pezzo d'oro al mendicante, vai al **184**. Se preferisci rifiutare e continuare per la tua strada, vai al **204**.

315

Vedendo i due uomini, scoppi in una risata beffarda: questi non sono guerrieri, ma due volgari rubagalline! Sguaini la spada e ti getti contro di loro, ma lo spazio ridotto della bottega ti costringe ad affrontarli uno alla volta.

Primo ladro	Forza 7	Vita 10
Secondo ladro	Forza 9	Vita 8

Se li sconfiggi entrambi, vai al **275**.

316

Capisci subito di aver fatto una scelta sbagliata: la delegazione entra in un'enorme sala da cerimonie, che ha come unica via d'uscita la porta da cui siete entrati! Fortunatamente sei ben lontano dalla prima fila dei partecipanti, che già cominciano ad inginocchiarsi, e tagli la corda prima che sia troppo tardi. I tuoi movimenti furtivi non attirano l'attenzione delle guardie.
Ti trovi in un corridoio piuttosto largo in cui si aprono due porte. Alla tua destra risuonano dei passi: se non vuoi farti scoprire devi nasconderti alla svelta. Apri la porta di fronte a te (vai al **241**) o quella di sinistra (vai al **288**)?

317

Il mercante esita un po', e alla fine decide di scacciarti dall'accampamento. Sei ancora troppo debole per combattere, e non ti resta che dirigerti verso Babilonia attraversando da solo il deserto. Tuttavia sei troppo stanco per camminare tutta la notte. Un cespuglio poco lontano sembra essere l'unico riparo offerto da questo deserto. Ti rannicchi per difenderti dal freddo notturno e ti addormenti di colpo. Vai al **138**.

318

Il tumulto che regna in questa baracca non ti permette di interrogare la gente: qui non otterrai nessuna informazione su Barsip! Oltrepassi nuovamente la corda dipinta di rosso e prosegui la tua esplorazione del Quartiere dei Giochi. Vai al **283**.

319

Tenti di rompere le corde, ma non c'è nulla da fare. I Lillipuziani ti torturano per ore tagliuzzandoti la pelle, ma alla fine si stancano del gioco e ti abbandonano alla tua sorte. Completamente immobilizzato, morirai di fame e di sete: la tua avventura è finita.

320

Ti dirigi in fretta verso l'angolo della via facendoti largo tra la vivace folla babilonese. Che colpo di fortuna, e che risparmio di tempo prezioso! Il vecchio sembrava conoscere molto bene Barsip e forse avresti potuto chiedergli dei dettagli più precisi... Ma non importa, tanto tra poco sarai di fronte a lui.
Ecco finalmente il giardino che ti ha indicato: percorri in fretta i pochi metri che ti separano dal vasto spazio dove crescono rigogliosi fiori. Probabilmente è un luogo dove il saggio viene a cercare la quiete necessaria per le sue riflessioni. Davanti a te ci sono alcune donne accompagnate da una torma di marmocchi turbolenti. Uno dei bimbi è particolarmente esasperante: sta giocando con una fionda e fa finta di mirare verso di te. Aggrotti le sopracciglia e lo fissi con aria di rimprovero, ma il bambino, punto sul vivo, ti lancia un sasso tagliente in piena faccia! Il proiettile ti colpisce al sopracciglio sinistro e ti fa perdere 1 punto di Vita. Fremi dalla voglia di dare una bella lezione a questo impertinente, ma ti trattieni e ti allontani verso il centro del giardino, massaggiandoti l'occhio indolenzito.
Ben presto noti che tutti i viali di questo parco sono costeggiati da gabbie che ospitano uccelli multicolori, pavoni che spiegano la loro bella coda, e addirittura una superba tigre arrivata fin qui dall'India. È chiaramente un giardino zoologico e botanico, creato per il divertimento di grandi e piccini; ma dove si trova Barsip? In fondo al viale, un gruppo di gente radunata attorno ad una gabbia sembra divertirsi un mondo. Ti avvicini: anche se il saggio non è lì, uno di loro potrà forse darti qualche informazione. Vai al **388**.

321

Una goccia di sudore ti scivola giù dalla fronte. Sfiori il dorso delle undici carte disposte sul tavolo e infine decidi di raccogliere la prima a destra nella seconda fila: la carta rivela l'immagine curiosa di un fascio di fiamme, che si sprigiona dal suolo e sale verso il cielo. Il cartomante si mordicchia il labbro, pensieroso. «Le fiamme... è un presagio ben inquietante, straniero. Il Destino ti conduce su una strada costellata di pericoli, ma queste fiamme significano che da qualche parte c'è un Demone, un principe delle forze del Male, padrone del fuoco e della sofferenza che da questo momento ti ha riconosciuto come suo peggior nemico!» Questa stupefacente afferma-

zione ti lascia senza fiato, ma prima che tu abbia il tempo di riprenderti il cartomante prosegue: «Il gioco lo rivela: hai appena trovato un avversario implacabile e spaventosamente crudele. Il suo nome ci è ancora sconosciuto, ma presto o tardi si manifesterà...» Impallidisci leggermente ascoltando l'uomo. La tua ricerca si annunciava già perigliosa, ma ecco che un ostacolo supplementare viene a frapporsi tra te e Shangri-La! C'è di che farsi scoraggiare! Il cartomante si china verso di te: «Il mio ruolo è quello di rivelare, ma è la tua mano che ha mostrato la direzione del Destino, viaggiatore. C'è qualcos'altro che posso fare per te?» Vai al **489**.

322

Spingi la pesante porta e intravedi un lungo corridoio male illuminato. Di fronte a te, a tre metri di distanza, c'è un uomo che ti sta fissando. Indossa un giustacuore variopinto ed un cappello a tre punte ornato di campanelli di rame. Una maschera nera gli nasconde gli occhi e priva il suo viso di ogni espressione. Tra le mani stringe una sottile torcia che avvicina lentamente alla bocca. Un lungo getto di fiamme ti colpisce, facendoti perdere la metà dei tuoi punti di Vita (se necessario, arrotonda al numero inferiore). Devi batterti.

Mangiatore di fuoco	Forza 8	Vita 10

Ad ogni scontro che perdi il tuo nemico ti infligge delle tremende bruciature, e il tuo punteggio di Vita si dimezza. Se scendi a 1 punto, vai al **497**. Se riesci a sconfiggere il tuo avversario, vai al **343**.

323

Guardi il saggio che si allontana verso la porta della taverna e urta inavvertitamente un soldato dalle spalle larghe, appoggiato al bancone. Il maldestro soldato si rovescia il boccale sulla tunica e scoppia in una brusca imprecazione, poi allunga un braccio verso Rakhor con l'intenzione di dargli una lezione. Il saggio però solleva la mano in uno strano gesto, che immobilizza l'uomo; poi ad un secondo gesto lo scaffale che sovrasta il bancone precipita sulla testa del soldato, sommergendolo sotto una pioggia di oggetti che si fracassano sulla sua testa. Il poveretto crolla a terra svenuto tra i lazzi dei presenti e Rakhor, dopo averti sorriso brevemente, esce dalla taverna. È molto più potente di quanto dice!
Decidi di andare a riposarti e chiedi una camera al padrone. Per 2 pezzi d'oro (cancellali dalla tua borsa) ti tende una chiave di rame e indica il primo piano. Sali una stretta scala di legno, entri, ti getti sul letto e, vinto dalla fatica della giornata ti addormenti all'istante. Questo sonno ristoratore ti ridà 2 punti di Vita (se non eri già al tuo massimo).
Al mattino, masticando una delle tue razioni (che ti fa riguadagnare altri 2 punti di Vita) fai il punto della situazione: vuoi aspettare ancora? No! Devi metterti rapidamente in cerca dei tre saggi che possiedono ciascuno una parte delle informazioni che cerchi. Da dove cominci?

Il quartiere di Shamash e Mahal.	Vai al **13**.
Il Quartiere dei Giochi e Barsip.	Vai al **230**.
I giardini pensili del palazzo e Kantum.	Vai al **166**.

324

La tua esplorazione prosegue senza intoppi, quasi monotona. Cominci a pensare con un certo rimpianto di aver scelto per la tua "passeggiata" la parte meno interessante dei giardini. All'improvviso ti trovi davanti la scala che porta al livello superiore dei giardini pensili, e sali i gradini a quattro a quattro. Eccoti ora al secondo livello di queste sorprendenti terrazze (vai al **244**).

325

Racconti a Kantum il tuo incontro con Rakhor. «E così conosci già uno dei nostri amici, Prete Gianni! Bene, sono onorato che tu mi abbia scelto per la tua prima visita. Mi auguro che il viaggio che ti resta da compiere attraverso Babilonia si riveli meno arduo di quello che ti ha condotto fin qui!»
Vai al **160**.

326

Non sapendo cosa fare davanti ad un simile mostro, fuggi via più veloce che puoi. Arrivato in fondo alla strada ti volti per controllare la situazione, ma la creatura alata non ti ha seguito e sembra essersi volatilizzata! Vergognandoti un po', decidi di aspettare qualche minuto per vedere se ritorna.
Passa un'ora, poi due, e non c'è traccia della creatura demoniaca. Scivoli via nell'ombra, rasentando i muri, oltrepassi il muretto di mattoni gialli e ti dirigi verso la dimora del saggio, aggirando il punto in cui era comparso il mostro. Ti guardi intorno: come per miracolo il mostro bavoso è nuovamente là, più o meno nello stesso punto di prima, ma non ti ha visto. Puoi prendere il mostro alle spalle e attaccarlo (vai al **235**) o puoi tentare di scavalcare il muro della casa di Barsip senza farti notare dalla creatura (vai al **313**).

327

Ormai hai giocato abbastanza, e decidi di passare la mano. «Complimenti, straniero. La tua fortuna è fenomenale!» si complimenta uno dei carovanieri. «Noi giochiamo da un'ora e abbiamo sempre perso! Speriamo che tu abbia fatto cambiare direzione alla sorte!» L'elfo nero che ti ha portato qui ridacchia sotto i baffi. Non puoi fare a meno di pensare che in questa partita c'è qualcosa di

losco: hai vinto troppo facilmente. Se vuoi insinuare che gli elfi neri hanno truccato i dadi, vai al **247**. Se vuoi solo chiedere al primo elfo qualche informazione su Barsip, vai al **34**.

328

Questa volta la ruota si ferma più bruscamente, e il triangolo rosso si ferma davanti al numero che avevi giocato, il 4. Con tuo grande scorno non vinci nulla, e la provocante conduttrice del gioco raccoglie i tuoi 2 pezzi d'oro senza una parola. Seccato, decidi di andartene alla svelta (vai al **318**).

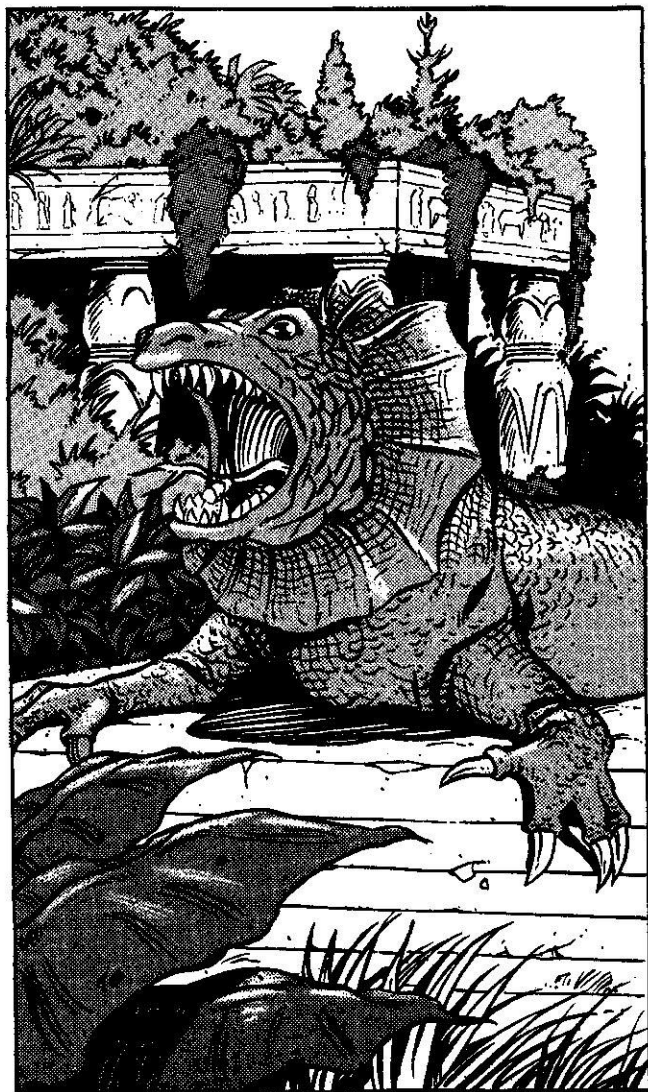
329

Passando in rassegna gli oggetti che potrebbero esserti utili, ti ricordi della barba finta che hai comprato dal mercante di scherzi e giochetti. Ma anche se la indossi nasconderà a malapena i tuoi tratti, e ti farà passare per pazzo. Questo strampalato oggetto non ti sarà mai di alcuna utilità e, anzi, servirebbe solo a renderti ridicolo. Lo tiri fuori dalla bisaccia, gettandolo con un gesto rabbioso dietro un cespuglio! Cancella questa stupida barba finta dal Registro d'Equipaggiamento e vai al **3**.

330

L'uomo ti perquisisce con cura, poi ti finisce e ti getta in un pozzo. Non vedrai mai Shangri-La, e la tua ricerca finisce qui.

331

Il capitombolo è spettacolare: rotoli giù avvinghiato al pazzo, che ti affonda il gomito nella bocca spezzandoti un paio di denti. Fortunatamente quando atterrate parecchi metri più in basso, ai piedi della scala, l'uomo ammortizza con il suo corpo la tua caduta e perdi solo 3 punti di

332 - *La bestia non ha apprezzato il tuo gesto aggressivo*

Vita. Lasci lì il poveretto completamente privo di sensi e ricominci a salire i gradini vergognandoti un po' per questo episodio. Vai al **101**.

332

Non ti sono mai piaciuti i rettili! Con un calcio rabbioso spingi la salamandra fuori del sentiero, ma il lucertolone non apprezza il gentile pensiero e ti rende la cortesia sputandoti addosso delle fiamme: perdi 2 punti di Vita. L'animale fugge via attraverso una siepe di tuberose giganti, lasciandoti bruciacchiato e dolorante. Raccogli qualche foglia per sfregarla sulle bruciature senza ottenere però un grande sollievo, e ti rimetti poi in cammino lungo il sentiero. Vai al **218**.

333

Tanta crudeltà ti fa inorridire! Questo bruto sanguinario non deve più nuocere, e di slancio sali sul palco: «Ehilà! Di' un po', padrone, il tuo campione non mi sembra un gran che. È tutto grasso e niente muscoli!» Le tue parole fanno ruggire di rabbia il gigante, che si getta su di te; ma con un abile sgambetto lo getti a terra. «Messere, mi sembrate un po' troppo sicuro di voi» fa l'imbonitore, felice di aver trovato un'altra preda per il suo scagnozzo. «Volete affrontare il mio campione?» La tua risposta non si fa attendere: «Affrontarlo? No! Voglio farne polpette!» La folla ti acclama. Ti denudi dalla cintola in su mentre il pubblico trattiene il fiato aspettando il primo contatto. Il mostruoso lottatore si getta su di te e cerca di stritolarti

con le potenti braccia, ma la tua conoscenza della lotta greco-romana e di altre discipline supera di gran lunga la sua. Lo schivi, ben conscio che la sua forza di toro lo rende un avversario di tutto riguardo. Questo duello finirà solo con la morte di uno di voi...

Moloch	Forza 15	Vita 10

Se vinci, vai al **355**.

334

Il gesto coraggioso della ragazza ha un effetto inatteso: il dolce al miele volteggia nell'aria, ma il destinatario si scosta all'ultimo momento e così sei tu che ricevi in pieno viso il dolce! Hai la testa e la cotta di maglia completamente incollate, e non riesci a sollevare le palpebre! La ragazza inorridisce e lancia un grido disperato. Ti asciughi gli occhi prima che il tuo avversario abbia il tempo di approfittare della situazione, ma per il resto del duello devi diminuire di 3 il tuo punteggio di Forza a causa dello svantaggio creato dalle circostanze.

Guerriero	Forza 8	Vita 4

Se vinci, vai al **185**.

335

Meglio non correre rischi inutili. Dovrai consumare una delle tue razioni, sempre che tu ne abbia ancora; se invece le hai già utilizzate tutte perdi 2 punti di Vita a causa della fame che ti attanaglia lo stomaco! Frughi gli scaffali colmi di spezie ma non osi prendere nulla, per paura che sia avvelenato. Hai perso anche troppo tempo in questa cucina: esci dalla porta in fondo e vai al **161**.

336

Esiti un istante sulla condotta da tenere, ma poi decidi di accettare: l'uomo potrà forse aiutarti a sua volta, e farsi degli amici in una città sconosciuta può sempre essere utile.
Si chiama Raf-Nadaihr e abita nel quartiere nord di Babilonia. Lo segui fino a casa sua, ed entrate in uno studiolo al pianoterra del grande edificio. La casa è costruita e decorata con molto gusto. Ti nascondi nell'ombra, mentre l'uomo resta in piena vista e lavora in silenzio.
Passano due ore senza che nulla accada. Sei ormai stufo di aspettare, ma improvvisamente un uomo penetra nella stanza, con la spada in pugno. Prima che tu abbia il tempo di reagire un secondo aggressore entra dalla finestra e si getta su Raf-Nadaihr.
Vuoi usare l'Occhio Magico sull'uomo più lontano prima di affrontare il secondo in duello (vai al **111**) o preferisci combattere il primo sicario lasciando che Raf-Nadaihr si difenda da solo contro l'altro (vai al **6**)?

337

Indietreggi, colto dal panico, davanti alla folla di furibondi adoratori della dea. I sassi ti piovono sulla testa e perdi sangue da parecchie ferite. Tenti di fuggire, ma ti sloghi una caviglia e cadi a terra mentre gli uomini che hai offeso si precipitano su di te tempestandoti di colpi. Tenti di difenderti, ma la caviglia dolorante ti impedisce di rialzarti e soccombi sotto le sassate degli assalitori, il volto ormai ridotto ad una maschera di sangue. Completamente accecato e agonizzante, non potrai vedere i tuoi carnefici rendere omaggio alla dea in compagnia di giovani vergini, fieri di aver difeso uno dei più sacri riti babilonesi...

338

Esiti un istante, poi sguaini la spada e colpisci il cubo. Il cranio replica facendo scaturire dalle sue orbite un raggio rossastro. Devi batterti con questo temibile avversario.

Cubo stregato	Forza 13	Vita 17
	Modificazione-danno:	+1

Se perdi o vieni toccato tre volte dal raggio rosso, vai al **72**. Se vinci prima di essere colpito tre volte, vai al **465**.

339

«Che gli dei abbiano pietà di te!» esclama il cartomante. Non capisci il senso delle sue parole. E d'altronde, chi è? Che cos'è quella strana conchiglia che tiene accanto all'orecchio? E chi sei tu? Un terribile brivido gelato ti corre giù per la spina dorsale! Hai dimenticato tutto della tua esistenza passata! Ma l'allarme è già passato: adesso ricordi chiaramente chi sei e perché ti trovi qui!
Balzi sul cartomante e compi il tuo dovere: con la punta dell'indice gli premi il naso, poi scappi via ridendo istericamente. Saltelli allegramente fino all'albero più vicino, strappandoti i vestiti, e ti arrampichi sul ramo più alto, dove hai nascosto una bella provvista di noccioline per l'inverno. Ridi a crepapelle, pensando che qualche minuto fa non ti ricordavi più che sei un piccolo e agile scoiattolo! Adesso tutto è tornato normale, salvo uno strano rumore di campane che ti risuona nel cranio...

340

Addossato al muro, contempli i quattro cadaveri riprendendo un po' il fiato. La fatica e la mancanza di sonno si fanno sentire: puoi dormire qui (vai al **299**) o nasconderti nelle fogne (vai al **456**).

341

Tenti di cambiare argomento, ma il mercante torna continuamente sui suoi 15 pezzi d'oro. Ti considera responsabile della perdita e vuole essere risarcito. Vuoi dargli ciò che chiede (vai al **132**) o preferisci rifiutare (vai al **317**)? Se vuoi risarcirlo, ma non hai abbastanza oro, vai al **47**.

342

Segna gli amuleti che hai acquistato e aggiungili alla lista degli oggetti in tuo possesso, poi togli i pezzi d'oro corrispondenti dalla tua borsa. Carezzi dolcemente i capelli della piccola, che ti gratifica di un grande sorriso e ringraziamenti calorosi. Con il cuore colmo di gioia per la buona azione, ti rimetti in cammino; quella fanciulla è forse l'unica anima pura e onesta di tutta Babilonia e... «Ehi, amico!» Una voce risuona improvvisamente alle tue spalle. «Ho visto la tua generosità con la piccola!» È un uomo dal naso a punta che sorride divertito. «Hai fatto bene! Ce ne vorrebbero di più come te! Io sono suo fratello, e ogni tanto vengo a controllare che nessuno la tratti male... Vedi, hai reso veramente felice la piccola, ma ha dimenticato di dirti che i suoi amuleti perdono i loro poteri se ne indossi più di uno alla volta!» Queste parole ti lasciano perplesso, ma un'occhiata ti permette subito di rilevare la somiglianza evidente tra l'uomo e la fanciulla: senza dubbio dice la verità. Ad ogni modo non è il caso di prendersela per così poco: scegli l'amuleto che vuoi tenere e rendigli gli altri, senza dimenticare di cancellarli dalla lista degli oggetti in tuo possesso. «Grazie, straniero. Non hai sprecato il tuo oro, perché mia sorella merita ogni moneta che guadagna, credimi. Posso aiutarti in qualche modo?» Rifletti un secondo prima di parlare: «Conosci un saggio di nome Barsip? Mi hanno detto che è possibile trovarlo in questi paraggi». L'uomo

aggrotta le sopracciglia frugando nella memoria, poi finalmente apre bocca: «Barsip... sì, l'ho incrociato qualche volta, ma è sempre in movimento e non lo incontri mai due volte nello stesso posto... lo spirito del gioco veglia su di lui. Dovrai cercare più lontano, nel cuore di questo quartiere, se vuoi trovarlo». E con queste parole, lo sconosciuto che si appoggiava ad una parete di mattoni sembra svanire come per magia. Senza dubbio un passaggio segreto nel muro... Ad ogni modo devi continuare l'esplorazione, come ti ha consigliato! Vai al **65**.

343

L'uomo crolla a terra in una pozza di sangue. Questa non è certamente la casa del saggio, ma se vuoi esplorarla vai al **259**. Se preferisci uscire, puoi dirigerti verso la porta del granchio (vai al **10**) o quella del serpente (vai al **391**).

344

La lotta è stata dura. Medichi i graffi mentre uno dei ghepardi, sopravvissuto a malapena, si lecca le ferite in un angolo. Decidi di risparmiarlo e ti dirigi verso la porta in fondo alla stanza. Com'era logico aspettarsi anche questa è sbarrata sul lato esterno, ma non hai certo intenzione di restare chiuso qui dentro: infilando la lama della spada tra lo stipite e la porta fai saltare il lucchetto con un potente colpo. Sbuchi sotto un portico che dà sul giardino, a destra, e su un'altra porta proprio di fronte a te. Lanci un'occhiata al muro che costeggia il giardino: non c'è più traccia delle due guardie armate di yatagan. Approfittando del momento favorevole ti inoltri nel giardino (vai al **3**).

345

Segui con emozione il duello spietato che si svolge tra i tuoi due compagni. Il guerriero sembra eccellere in questo gioco: con un lancio perfetto abbatte al primo colpo tutte le dieci ossa calcinate dal sole. L'altro giocatore, che a giudicare dai vestiti è un diplomatico di Bagdad, è piuttosto demoralizzato; tuttavia si concentra, solleva una gamba, mira con estrema cura socchiudendo gli occhi, scosta una ciocca di capelli dalla fronte e lancia la sua palla... fuori pista! L'uomo di Bagdad ha mirato male! Il guerriero scoppia a ridere mentre il diplomatico di Bagdad, turbato, si prepara al secondo tiro: prende la mira aggrottando le sopracciglia, ma la risata sarcastica del guerriero gli fa perdere tutta la concentrazione e la "palla" scivola in uno dei canaletti che costeggiano la pista incerata. Eccoti salvo! L'uomo di Bagdad geme, le sue ginocchia tremano. «Bene, amico. Mi dispiace che la nostra amicizia si concluda così presto!» sghignazza il guerriero poggiandogli la mano sulla spalla. «Il fato ha deciso così! Anche se non sei stato molto brillante, almeno ti sei misurato con coraggio in questo gioco! Ah ah ah!» Lo sfortunato perdente tenta di balbettare una risposta, ma il fiato gli viene meno e una bava biancastra gli cola dalle labbra. «Horla! La partita è finita!» grida il guerriero. Immediatamente il colosso solleva la tenda che chiude l'ingresso della baracca. «Allora, chi ha vinto?» chiede. «Ah! Capisco dalla tua faccia che sei tu il perdente, straniero!» dice all'uomo di Bagdad. «Mi dispiace, ma sapevi il prezzo da pagare! Ti giuro che non sentirai nulla: ho una certa esperienza!» e unendo il gesto alla parola, stacca da una parete una pesante ascia da guerra. Il diplomatico si getta in ginocchio piangendo e supplica Horla di risparmiargli la vita. «Forza, forza! È questione di un attimo!» lo rassicura il colosso dai capelli untuosi. L'altro continua a singhiozzare e si aggrappa alle gambe di Horla che lo afferra per il collo e lo solleva. «Ma perché oggi fanno tutti tante storie? Che razza di mestiere!» protesta,

poi piega la sua vittima in due su un piccolo tavolo basso e solleva l'ascia. Il perdente ha appena il tempo di gridare che già la sua testa rotola nella polvere, mentre dalla carotide tranciata di netto schizza un potente getto di sangue. Il morto sbatte gli occhi e la sua mascella si contrae, mentre il corpo agita le braccia un'ultima volta: in pochi secondi è tutto finito.
Lo spettacolo brutale ti rivolta lo stomaco. Intaschi senza farci caso i 2 pezzi d'oro che Horla ti porge e, con la coda dell'occhio, vedi il guerriero uscire dalla baracca. Improvvisamente ti ricordi che avevi delle domande da porre a Horla! Superi il senso di disgusto e parli. «Cerco un saggio, un certo Barsip, e mi hanno detto che capita spesso in questo quartiere. Lo conosci?» La bocca di Horla si piega in una piccola smorfia perplessa. «Ah, Barsip! Sì, conosco questo nome, ma non so che faccia abbia o dove abiti. Vai da Amalrik, quello che gestisce il tiro con l'arco, laggiù. Anche se ha un'aria un po' addormentata, è una volpe e conosce mezzo mondo. Oppure vai da quel cartomante laggiù, in fondo alla piazza. Non conosco il suo nome, ma anche lui vede passare un sacco di gente. Ecco, più di così non posso aiutarti». Ringrazi il colosso e ti metti in cammino. «Torna quando vuoi per un'altra partita!» grida Horla alle tue spalle. Al solo pensiero un brivido di disgusto ti corre lungo la spina dorsale!
E adesso dove dirigi i tuoi passi? Se non lo hai già fatto, puoi andare alla baracca del tiro con l'arco di Amalrik (vai al **369**), verso il banco del cartomante (vai al **255**) o verso la baracca dove a quanto pare c'è una specie di corsa (vai al **117**).

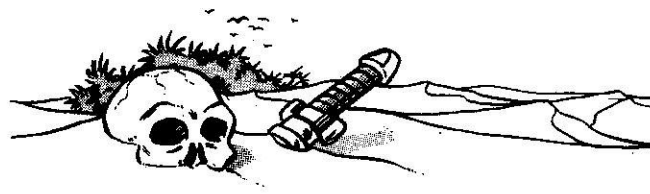
346

Resistendo agli ondeggiamenti della folla, sopra la tua testa, cerchi a tentoni sotto il tavolo da gioco e finalmente le tue dita si richiudono sulla moneta perduta. Ti rialzi in piedi senza troppi problemi, ma una nuova partita è cominciata mentre eri sotto il tavolo. Non vuoi rischiare l'oro guadagnato giocando ancora, e decidi di aspettare la fine della partita per interrogare qualcuno. Vai al **107**.

347

Ti avvicini a un terreno abbandonato sul quale sorge qualche muro in rovina: se tagli per di là guadagnerai un po' di tempo. Improvvisamente, mentre passi accanto ad un muro, due uomini ti sbucano davanti. Ti aspettavi una trappola di questo tipo, e i due non ti colgono di sorpresa. Le loro intenzioni sono evidenti, e se vuoi proseguire dovrai batterti. I tuoi avversari sono armati con delle corte daghe.

Primo ladro	Forza 11	Vita 13
Secondo ladro	Forza 12	Vita 10

Se riesci a ucciderli, vai al **67**.

348

Ispezioni i dintorni con la tua vista acuta, e poi esci dalla casa che ti offriva riparo. Tutto sembra tranquillo. Costeggi i muri di mattoni dove ogni tanto si aprono delle nicchie, riservate all'esposizione di tavolette che annunciano le feste che si tengono a palazzo o in qualche luogo pubblico di Babilonia. Passando, leggi al volo qualche iscrizione: «Canto della creazione - 4 e 5 di nisan», «Festa della primavera», «Processione rimandata» e così via. Tutto ciò non ti interessa troppo, e svolti quindi in una strada laterale che ti riporta al Viale delle Processioni. Vai al **141**.

349

Trattieni il fiato mentre la ruota si ferma, poi sospiri deluso: davanti al numero che hai giocato, il 6, si è fermato il triangolo rosso e quindi non vinci nulla. L'avvenente conduttrice del gioco ti degna di un'occhiata impietosita! Vuoi giocare un'altra volta? In questo caso segna il numero su cui scommetti e vai al **126**; altrimenti vai al **318**.

350

Resti immobile, ma pronto ad usare la spada se lo scarabeo fa cenno di attaccarti. L'insetto sembra capire la tua diffidenza e resta immobile a sua volta, ronzando dolcemente; poi improvvisamente passa sulla tua testa ronzando un po' più forte e va a posarsi sul sentiero, a pochi metri di distanza. Giureresti che ti fa cenno di seguirlo! Ma tutto ciò non ha senso! Vuoi seguire lo scarabeo (vai al **256**) oppure fuggi in direzione opposta (vai al **238**)?

351

Ti issi all'esterno e sbuchi in una piazza. È notte. Tutti gli edifici sono costruiti con mattoni rossi, e al centro troneggia una fontana di pietra sormontata da una grande statua che rappresenta una gargolla. La descrizione coincide perfettamente: hai raggiunto la tua meta! Ma c'è un piccolo problema: sulla piazza si affacciano tre case e tu non sai qual è quella giusta.
Le grida acute si fanno ancora sentire: sollevando il tombino hai rovesciato un invalido con il suo carretto, un uomo senza gambe che si trovava proprio lì sopra. È accucciato a terra, e le sue braccia atrofizzate non gli permettono di raddrizzarsi. La sua aria patetica ti colpisce. Vuoi sollevarlo (vai al **42**) o ti dirigi direttamente verso gli edifici (vai al **53**)?

352

Esasperato da questi minuscoli seccatori, decidi di dare loro una bella lezione: resisti stoicamente ai loro dispetti e allunghi le dita verso l'Occhio Magico. Lancia due dadi: se ottieni 7 o più, vai al **214**. Se il risultato è minore o uguale a 6, vai al **187**.

353

Il tuo piede trova un appiglio e richiudi lentamente il tombino, ma ad un tratto scivoli e precipiti nel vuoto. La tua agilità ti permette di atterrare senza troppi danni, e subito il tuo pensiero corre ai ladri, ma a quanto pare non hanno notato i tuoi movimenti perché il tombino resta chiuso. Ti guardi intorno: una fanghiglia putrida e verdastra scorre al centro del budello. Nonostante che ti senta stordito a causa dell'odore insopportabile, noti subito che il fango è fosforescente; la luce che emana non permetterebbe certo di leggere, ma è sufficiente a rischiarare il cammino. Il tombino si trova a cinque metri sopra di te, e le mura lisce non offrono alcun appiglio: impossibile risalire. Delle piccole nicchie si aprono nelle pareti, abbastanza larghe per coricarsi e dormire. Ispezioni i dintorni e poi decidi di approfittare dell'occasione per recuperare un po' le forze. Ti rannicchi in una delle cavità e ti addormenti. Vai al **164**.

354

Il nobile ha perso tutta la superbia: contempla i corpi delle guardie, paralizzato dalla paura, poi raccoglie le forze e getta la sua borsa ai tuoi piedi prima di darsi alla fuga. Se vuoi raccoglierla, vai al **424**. Altrimenti riprendi la tua esplorazione del mercato. Vai al **254**.

355

Intrecci le mani e sferri un potente colpo sulla fronte di Moloch. Stordito, il tuo avversario cade a terra rompendosi il naso. Con il viso ridotto ad una maschera di sangue urla di rabbia e tenta di torcerti una gamba, ma per lui è finita: la tua presa è implacabile, e la tua posizione è di netto vantaggio. Lo afferri per i capelli e tiri, rovesciandogli la testa all'indietro, insensibile ai suoi gorgoglii, finché le vertebre si spezzano.
L'imbonitore che ha assistito alla disfatta del suo campione è talmente stupito che non riesce ad aprire bocca; riprendendo fiato, lo afferri per il collo e lo sollevi da terra: «A quanto pare chiudi baracca! Non dimenticare che mi devi 20 pezzi d'oro!» Sistemi le monete nella tua borsa (prendi nota) e ti rivesti senza fretta tra le acclamazioni della folla. L'imbonitore è rannicchiato in un angolo, pietrificato. «Non incrociare mai più la mia strada, mascalzone, o te ne pentirai amaramente!» e lanciato quest'ultimo avvertimento a mo' di addio, ti rimetti in cammino. Vai al **106**.

356

La vendita ha finalmente termine, ma ti chiedi quando riuscirai a scongelarti. È un vero peccato che Nikanor non abbia potuto calcolare con più precisione questo increscioso dettaglio! D'altronde un errore di poche ore su quattrocento anni conta ben poco... in teoria!
L'uomo che ha comprato il blocco sembra piuttosto ricco, ma non indossa i paramenti tipici dei nobili. È vestito con una lunga tunica bianca chiusa da una cintura dorata. L'uomo paga il mercante e si allontana attraverso il mercato, mentre il tuo blocco viene sollevato da due schiavi e coperto con un drappo che ti permette di vedere solo il selciato delle strade. Il tragitto ti sembra interminabile, nonostante sia in realtà molto breve, ma finalmente il blocco passa attraverso una porta, poi un corridoio, una scala e una seconda porta. Gli schiavi raddrizzano il blocco e lo poggiano a terra, poi lasciano la stanza. Sei in uno studiolo: qualche stilo e numerose tavolette disseminate un po' ovunque ti rivelano che il tuo compratore è probabilmente uno scriba di alto rango. Vista dal tuo angolo, la stanza non presenta nulla di interessante; non ti resta che attendere.
Quando finalmente qualcuno entra nella stanza è ormai pomeriggio avanzato; riconosci subito il tuo compratore: contempla un istante il blocco di ghiaccio, affascinato dal suo aspetto magico, poi si siede in una poltrona di legno intagliato e comincia a decifrare una tavoletta. L'uomo è calmo e minuzioso, e solo qualche occhiata gettata nella tua direzione interrompe di tanto in tanto la lettura. Finita la tavoletta si alza per prenderne un'altra, ma improvvisamente si ferma fissando il blocco; dopo qualche secondo si avvicina e si china tastando la base del blocco: il ghiaccio sta fondendo!
Vai al **212**.

357

Percorri la piazza con lo sguardo. Hai già esaminato più o meno tutti i posti dove potevi sperare di raccogliere qualche informazione su Barsip. Incroci le braccia e rifletti alla ricerca di un'altra soluzione, ma improvvisamente intravedi oltre la folla, un po' in disparte, un uomo che non avevi notato prima. Vai al **255**.

358

Ormai hai seminato gli inseguitori e puoi riprendere un passo normale. Gli abitanti della Città Rossa ti riempiono di disgusto: è un autentico museo degli orrori, e per quanto ti sforzi non riesci a distinguere neppure una persona di aspetto normale. Le amputazioni più orribili si

358 - «Adesso ti ammazzo!» esclama il gobbo deforme

accompagnano a tare di ogni tipo. In questo luogo hai veramente l'aria dello straniero! Ed infatti tutti quelli che incroci ti fissano con odio, ma per fortuna non sono in grado di aggredirti. Affretti il passo, sperando di trovare alla svelta la gargolla. Avanzi nella penombra, pronto ad affrontare i peggiori pericoli, e improvvisamente un essere deforme sbuca fuori sbarrandoti il passo: è un gigantesco gobbo; il suo braccio sinistro, troppo lungo, pende inanimato lungo il fianco e sfiora il suolo; l'occhio destro è decisamente troppo grande, alla sua bocca mancano parecchi denti e un filo di bava gli cola sul mento. «Adesso Vremodho ti fa la pelle!» esclama sghignazzando. Agitando una grossa mazza ferrata, si lancia all'attacco.

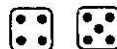
Gobbo	Forza 15	Vita 12

Se vinci, vai al **199**.

359

Riesci finalmente a portare il colpo mortale all'Occhio Vorace, che rotola a terra contorcendo le lunghe zampe negli spasimi dell'agonia. Ti getti da parte per evitare di trovarti sulla sua traiettoria, e pochi secondi dopo cessa di agitarsi ed il suo cadavere affonda lentamente nella melma. Pensi un istante a tutti i mostri che dovrai ancora affrontare prima di raggiungere la tua meta, chiedendoti se tutto ciò avrà mai fine, poi ti rimetti in marcia.
Vai al **252**.

360

Un potente lampo scarlatto colpisce l'Uomo-Avvoltoio, incendiandogli fulmineamente le ali, e il mostro muore contorcendosi spaventosamente. Vai al **124**.

361

Imbocchi la pista e ti metti in viaggio in mezzo ad una folla di viaggiatori e mercanti: tutti si dirigono a Babilonia per il mercato. Ti ritrovi ben presto davanti ad un'immensa cinta di mura fortificate. Giganteschi animali in rilievo - leoni, tori e draghi - sono scolpiti sulla muraglia con lo scopo di impressionare i visitatori. Gli enormi bastioni sarebbero sufficienti a scoraggiare un esercito, e sei ben felice di non aver mai dovuto attaccare una città con un simile sistema di fortificazioni. I tuoi ricordi corrono alle difficoltà incontrate negli assedi a città molto meno potenti di questa...
Le guardie alle porte lasciano passare la gente senza problemi. Prosegui ancora per qualche metro, poi ti fermi in preda all'emozione: sei a Babilonia!
Ti riprendi in fretta e scuoti la polvere dalla tua tunica; devi concentrarti sulla tua ricerca: setacciare quest'immensa città e trovare Souhsan. Vai al **264**.

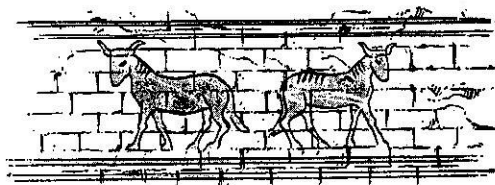
362

Tiri fuori l'Occhio Magico che Antarsis ti ha donato in Egitto. Non lasci alla salamandra il tempo di reagire e le punti contro quell'oggetto dai devastanti poteri. Il povero rettile viene fulminato da un raggio scarlatto e ridotto ad un mucchietto di cenere! Ora non puoi più usare l'Occhio fino alla fine di questa avventura. Ma era proprio il caso di usarlo adesso? Quel piccolo essere non aveva nulla contro di te... Ti allontani lungo il sentiero continuando a ruminare questi sgradevoli pensieri. Vai al **218**.

363

Disgustato dall'odore, esci e richiudi la porta alle tue spalle. L'aria del corridoio ti sembra pura e respiri profondamente prima di rimetterti in marcia. Altre due porte si offrono alla tua esplorazione: puoi scegliere tra la porta di sinistra (vai al **90**) o quella in fondo (vai al **48**).

364

Prosegui chiedendo notizie di Souhsan a tutti quelli che incontri, ma ben presto la triste realtà ti appare evidente: nessuno dei mercanti lo conosce, ma continui sperando che la fortuna venga ad assisterti. Sotto i tuoi occhi sono disposte le mercanzie più svariate: frutta, canapa, lino, capre, vasellame e numerosi altri prodotti che una folla indaffarata osserva con attenzione. Alla tua destra c'è qualche attrazione: vuoi avvicinarti (vai al **103**) o continui ad esplorare il mercato (vai al **387**)?

365

La vecchia tenta di allontanarsi, ma si muove molto lentamente e la riacciuffi senza problemi: appoggiandole la spada sulla spalla, le ordini di fermarsi. Immediatamente la donna si blocca e, interrogata, ti racconta in breve i suoi loschi traffici: rapina gli stranieri che si avventurano nella sua bottega, infatti le guardie non vengono mai in questo quartiere controllato dai ladri. Ti restituisce i 2 pezzi d'oro implorandoti di lasciarla vivere. Vuoi chiederle se sa dove abita Mahal (vai al **449**) o l'abbandoni al suo destino e continui per la tua strada (vai al **470**)?

366

I due cadaveri la dicono lunga sulla tua abilità; le due guardie restanti si lanciano un'occhiata interrogativa mentre il nobile, visibilmente terrorizzato, le incita a battersi. Lancia due dadi: se fai 8 o meno, vai al **165**. Se fai 9 o più, vai al **380**.

367

Incuriosito da questo raggruppamento, allunghi il passo e raggiungi la fila di uomini davanti al tempio. «Ehi, amico, perché c'è tanta gente qui? Cosa state aspettando?» chiedi al robusto guerriero davanti a te. «Come, non lo sai? È strano, perché gli stranieri come te vengono da molto lontano per visitare questo luogo! Qui si venera la dea Ishtar, signora di questo tempio e della felicità in amore! Ogni anno, nello stesso giorno, le donne nubili vengono al tempio della dea per compiere il rituale di Ishtar. La dea è gentile con noi, perché ordina alle donne di non rifiutare nulla a quelli che vengono a renderle omaggio. I viaggiatori come te vengono qui per sacrificare a Ishtar, e nessuno disdegna di sottomettersi alla dea...» L'uomo accompagna queste ultime parole con una pacca sulla tua schiena e una sonora risata. Questo luogo non fa per te, ma quando ti volti per andartene scopri che altri uomini si sono accodati e ti bloccano il passaggio. La fila avanza lentamente verso la porta del tempio...
Tenti di lasciare la processione, ma l'uomo dietro di te ti posa una mano sulla spalla. «Ehi, tu! Dove credi di andare? Non sai che quando il rituale è iniziato nessuno può più sottrarsi? Se ti senti debole, dovevi pensarci prima. Ti aiuterei volentieri, ma ho già esaurito la mia riserva di mandragola questa mattina...» ghigna soddisfatto l'uomo. Inorridito, ti rendi conto pienamente del grave errore commesso: non puoi certo sottometterti a questo rito pagano così immorale! Devi andartene al più presto. Se decidi di ignorare l'avvertimento del tuo vicino ed esci dalla coda, vai al **466**. Se preferisci tentare di creare un diversivo per filare alla chetichella, vai al **145**. Se vuoi aspettare ancora un momento prima di agire, vai al **476**.

368

Combatti contro l'impulso di fuggire e agiti minacciosamente la spada verso la strega. L'orrenda creatura traccia nell'aria qualche segno cabalistico a te sconosciuto. Se vuoi uscirne vivo devi distruggerla alla svelta!

Strega	Forza 9	Vita 9

Se riesci a sconfiggerla in meno di quattro assalti, vai al **399**; altrimenti vai al **14**.

369

Raggiungi la baracca del tiro con l'arco, che attira un gruppo particolarmente nutrito di passanti. La vincita è ricca, ed il gioco sembra piuttosto facile: bisogna piantare tre frecce al centro del bersaglio e si vincono 5 pezzi d'oro. Per quelli che riescono a spedire nel centro solo due frecce ci sono dei premi di consolazione. La folla segue ammirata le prodezze di un arciere vestito con un farsetto, una mantellina e uno strano berretto verde. Il suo volto è reso vivace da un paio di occhietti acuti, una barbetta appuntita e degli splendidi baffi biondi. Dopo aver mirato con cura, pianta la sua nona freccia al centro del bersaglio! Il pubblico applaude festosamente. «Per oggi basta, messere. D'accordo?» supplica il proprietario della baracca. «Vi prego... mi mandate in rovina!» Magnanimo, il magico arciere ride di cuore e accontenta il vecchio; lascia la baracca seguito da uno sciame di ragazzini adoranti.

A Babilonia, come dappertutto, l'oro scioglie le lingue. Se paghi 1 pezzo d'oro e tenti la fortuna al tiro con l'arco, forse riuscirai a cavare di bocca qualche informazione utile al proprietario della baracca. Dopo il brutto momento che gli ha fatto passare l'arciere vestito di verde, è probabile che gradisca molto un nuovo volontario. E tu devi trovare ad ogni costo Barsip!
Se vuoi mettere alla prova la tua abilità con l'arco prima di interrogare il vecchio, vai al **377**.
Se preferisci interrogarlo senza attendere oltre, vai al **45**.

370

Entri nella baracca di Horla sfoggiando un'aria sicura. Il proprietario è imponente: i lunghi capelli lucidati con l'olio sono raccolti in una spessa treccia trattenuta da una cordicella di cuoio rosso. Indossa una corta tunica e una casacca di pelle morbida, rossa e oro. Il suo costume ricorda quello degli uomini della steppa. Ti avvicini, dicendo gioviale: «Horla, mi hanno parlato del tuo gioco! Mi piace questo tipo di divertimenti, e ho proprio voglia di una bella partita!» Il gigante ti squadra e sorride: «Sì, capisco. Non sei un vigliacco piagnucoloso come quello di prima! Va, e buona fortuna!» conclude sollevando la tenda che nasconde la pista. Per il momento non chiedi nulla riguardo a Barsip... per prima cosa vuoi guadagnarti la sua fiducia!
Ti avvicini alla pista. Ci sono altri due giocatori che si apprestavano al primo tiro, ma appena ti vedono si fermano. «Conosci le regole?» chiede il primo. Rispondi che è la prima volta che giochi. «Le regole del gioco di Horla sono molto semplici, amico» prosegue l'uomo, un tipo robusto vestito da guerriero. «Prendi questa palla e la fai rotolare sulla pista di legno verso i birilli. Ce ne sono dieci, e devi atterrarli tutti in due lanci al massimo. Giocheremo questa partita in tre». Così dicendo ti porge una delle "bocce" e scopri con orrore che si tratta di un cranio umano. Ti volti e socchiudi gli occhi per vedere meglio i birilli in fondo alla pista: sono ossa umane, rubate a chissà quale cadavere! Ora capisci l'interesse morboso dei passanti per questo gioco, e ti tornano in mente le parole di Horla. «E cosa si vince?» azzardi. «Se vinci, 10 pezzi d'oro. Se non vinci e non perdi, 2 pezzi d'oro» risponde il guerriero. «E... e se si perde?» chiedi con voce esitante. «Beh, in questo momento stai tenendo in mano la testa di un perdente, mio coraggioso amico! Ah ah ah!» I due giocatori scoppiano a ridere vedendoti impallidire, ma nascondi rapidamente il tuo disappunto: ormai sei in ballo e devi ballare! «Forza, giochiamo!» esclami. Gli altri approvano: «Renderemo onore alla testa del perdente, quando ci sorriderà dall'alto di una picca!» aggiunge il guerriero, senza smettere di ridere. Il primo turno di gioco tocca a te. Lancia due dadi: se fai 11 o 12, vai al **404**; se fai 10, vai al **114**; se fai 9, vai al **411**. Se il risultato è 8 o meno, vai al **9**.

371

L'aria fresca ti risveglia, e con tua grande sorpresa scopri che ti trovi in un giardino; per un attimo ti chiedi se non sia il paradiso, ma il cubo che ti ha inghiottito è al tuo fianco, e un uomo ti parla, quindi devi essere vivo! Hai ancora 5 punti di Vita. Il sole sta tramontando, ma non sai quanto tempo sei rimasto nel cubo.
L'uomo di fronte a te è cieco, e indossa una lunga tunica blu; la sua barba è intrecciata secondo l'uso babilonese. Appena capisce che hai ripreso conoscenza, si presenta. Sei di fronte a Mahal! Ti fa cenno di seguirlo e raggiungete una stanza confortevole: la sua cecità non sembra ostacolarlo nei movimenti. Sopra la sua testa svolazza un gufo.

371 - *L'uomo che ti compare davanti è cieco*

Ti offre uno scranno, poi si siede di fronte a te e ti chiede cosa viene a fare uno straniero come te nella Città Rossa. Se gli dici che vieni da parte di Bykh e gli trasmetti il messaggio, vai al **66**. Se vieni da parte di Bykh ma preferisci parlargli della tua ricerca, vai al **162**. Se vieni da parte di uno dei saggi, vai al **418**.

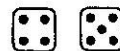
372

Sferri un colpo mortale all'ultimo brigante, che afferra il suo otre e tenta disperatamente di bere, ma cade a terra morto. Incuriosito, ti avvicini e bevi qualche sorso: è una pozione curativa e riguadagni 5 punti di Vita. Prima che tu abbia il tempo di allontanarti, un mendicante guercio ti vede accanto ai cadaveri, lancia un grido e corre via in cerca d'aiuto. Se questo quartiere è malfamato come credi, tutti i ladri ti saranno addosso in un momento; e saranno parecchi! Scappi via più in fretta che puoi attraverso i vicoli. Vai al **50**.

373

Il tuo buon cuore si manifesta ancora una volta: pizzichi la guancia del monello che si ritrae impaurito, ma la vista della bella moneta d'oro nuova di zecca che gli porgi lo rassicura all'istante! Con il faccino allegro, il piccolo mendicante corre via saltellando. Cancella il pezzo d'oro dal Registro d'Equipaggiamento e vai al **481**.

374

Il tuo sguardo corre da un oggetto all'altro: la scienza delle armi è sempre stata il tuo forte! Prendi la daga: è una lama di notevole finezza, inserita in un'impugnatura d'avorio scolpito a forma di stretta losanga. L'immagine di una fata che tende le braccia verso il cielo è incisa nell'avorio candido come la neve. «Quest'arma magica ti servirà una volta sola» spiega il cartomante. «Scegli bene

l'avversario contro cui la userai: una volta lanciata, la daga si pianterà inesorabilmente nel suo cuore!» Aggiungi la daga fatata al Registro d'Equipaggiamento. Puoi scegliere di lanciarla prima di un qualsiasi combattimento, e farà perdere automaticamente 5 punti di Vita al tuo avversario, poi il duello proseguirà normalmente. Una volta utilizzata, la daga scompare e dovrai cancellarla dalla lista degli oggetti in tuo possesso.
«Spero che non rimpiangerai la scelta fatta» prosegue il cartomante. La chiave è scomparsa dal tavolo. «Sappi che in tutto ciò io sono solo l'umile strumento del Destino. Prima che ci separiamo, c'è qualcosa che posso fare per te, viaggiatore?»
Vai al **489**.

375

Questo baule ti attira, e decidi di aprirlo. Nonostante la penombra trovi facilmente il meccanismo di apertura e lo azioni, sollevando il pesante coperchio. Qualcosa di misterioso si getta contro la tua faccia. Un veloce balzo indietro ti permette di evitarlo, ma inciampi e cadi rovinosamente sulla schiena. Ti rendi conto che si trattava di una testa di legno, montata su una molla, che raffigura un demone ridanciano. Il mercante si sta sbellicando dalle risa, ma tu ne hai davvero abbastanza! Balzi in piedi e ti precipiti fuori. Cosa vuoi fare?
Dai una lezione a questo farabutto. Vai al **301**.
Te ne vai per la tua strada e riprendi la ricerca. Vai al **46**.

376

Ti rivolgi ad un uomo in età matura, che indossa i caratteristici vestiti dei ricchi commercianti della città. Di certo viene qui per incrementare un po' i guadagni del suo negozio. Appoggi una mano sulla sua spalla, ma è completamente preso dalla febbre del gioco e non ti presta alcuna attenzione. «Ehi, amico...» attacchi. «Smettila di seccarmi durante la partita, idiota! Non vedi che sono occupato?» abbaia scontroso. Forse è meglio aspettare la fine della partita prima di interrogare qualcun altro. Nel frattempo vuoi giocare qualche moneta anche tu (vai al **455**) o aspetti osservando il gioco (vai al **107**)?

377

Paghi 1 pezzo d'oro al padrone, ancora sconvolto dal tiratore precedente, e impugni l'arco che ti tende. È un grazioso pezzo di legno flessibile. Peccato che l'arco non sia il tuo forte: le armi bianche e l'equitazione ti hanno sempre attirato di più, ma oggi ti avrebbe fatto comodo un po' più di allenamento. Scegli una freccia leggera, dal piumaggio sottile, e tendi l'arco. Devi ripetere il gesto tre volte...
Lancia i dadi tre volte. Per piantare una freccia nel centro del bersaglio devi fare 6 o più. Se riesci a piantarla tre volte, vai al **395**. Con due centri, vai al **258**. Se centri il bersaglio una sola volta o nessuna, vai al **431**.

378

Avvicini uno degli otri alla superficie dell'acqua, ma nello stesso istante risuona una vocina: «Bevimi! Bevimi!» Ti guardi intorno, ma non c'è nessuno! Dev'essere stata per forza la fontana. «Bevimi!» senti di nuovo. Accetti l'invito (vai al **306**) o lasci subito questo posto stregato (vai al **242**)?

379

Appena pronunci questo nome i guerrieri smettono di ridere. Si guardano l'un l'altro, poi il guerriero con cui stavi parlando esclama: «Credo che possiamo fidarci». Gli altri annuiscono. L'uomo ti spiega che il saggio, ricercato da tutti i ladri, ha trovato rifugio presso un

mercante di incantesimi. Rifiuta di spiegarti dove si trova, ma accetta di guidarti fin lì: il saggio deciderà se ci si può veramente fidare di te. Sparisce in una stanza attigua e torna poco dopo stringendo tra le mani la sua spada, e lasciate insieme la sala d'armi (vai al **475**).

380

Le due guardie restanti esitano un secondo, poi si gettano verso di te. Il loro padrone le esorta da lontano e ti minaccia agitando il lungo bastone. Devi affrontare queste guardie!

Prima guardia	Forza 9	Vita 8
Seconda guardia	Forza 10	Vita 10

Se esci vincitore dal duello, vai al **354**.

381

Un servitore viene ad aprirvi la porta. Entri insieme alla tua guida e ammiri subito le raffinate decorazioni: legni preziosi, lampade di cristallo intagliato, vivaci affreschi, tende e arazzi. Dei passi risuonano sulle scale, e la vostra ospite appare. «Benvenuti, amici». L'affascinante fanciulla si gira verso di te: «Sono Nana-Dirat, signora di questo luogo. E tu, bel guerriero?» Colpito dalla sua bellezza, balbetti: «Sono... sono il Prete Gianni!» La tua guida spiega all'amica le circostanze del tuo arrivo qui, ridacchiando ogni tanto, poi le due fanciulle ti guidano in un grande salone dove troneggia un tavolo apparecchiato per quaranta persone. Gli invitati stanno chiacchierando sorridenti in una grande sala adiacente. C'è un buon numero di personaggi importanti, nobili babilonesi e stranieri, e parecchie fanciulle che rivaleggiano in grazia e fascino. Le loro mani sottili sono ornate di anelli di tormalina e opale, e al collo portano collane d'argento e gemme preziose. Tiare e diademi cingono la fronte delle più belle, accentuando l'effetto del loro splendido trucco. La fanciulla che ti ha condotto qui ti prende sottobraccio e mormora che non può fermarsi per la cena, ma spera che ti divertirai. Con un ultimo ringraziamento, ti bacia sulla guancia e si eclissa. La padrona di casa, Nana-Dirat, si scusa e va in cucina a controllare l'operato dei cuochi, lasciandoti solo in mezzo agli invitati. Chiacchieri un po' con dei ricchi mercanti del Nord, di passaggio a Babilonia, poi con due fanciulle ancora nel pieno dell'adolescenza che osservano impressionate la tua spada; ma nessuna di queste persone sembra conoscere Barsip il saggio...
Nana-Dirat ricompare e annuncia che la cena è pronta, e scopri sorpreso che ti ha riservato il posto al suo fianco, a sinistra. Davanti a te viene a trovarsi un uomo slanciato dagli occhi nerissimi e le labbra sottili; indossa un costume di seta nera bordato d'argento. Una barba ben curata sottolinea la durezza dei suoi lineamenti, e i suoi occhi a mandorla sono piantati su di te con un'insistenza sconcertante. Il pasto è servito: squisite pietanze si succedono a ritmo sostenuto, con grande gioia di tutti gli invitati. L'atmosfera rilassata ti permette a malapena di notare che l'uomo di fronte a te continua a fissarti intensamente, e sembra apprezzare molto poco le tue chiacchiere con Nana-Dirat. Rispondi evasivamente alle sue domande sul tuo arrivo a Babilonia, raccontando del naufragio di una nave in acque molto fredde e della tua risalita del fiume, ma la fanciulla sembra molto più interessata ai tuoi muscoli che alle tue origini. Passa la mano sulla cotta di maglia, con il pretesto di ammirarla. Piuttosto stupito, tenti di stornare la sua attenzione. «Gentile ospite, cerco un saggio di nome Barsip che vive a Babilonia, nel Quartiere dei Giochi. Lo conosci?»
Effettivamente, Nana-Dirat lo conosce: «Veniva spesso qui con Souhsan, ma dopo la morte del suo amico, poche

settimane fa, non l'ho più visto e non so dove potresti trovarlo. Il Quartiere dei Giochi, presso la Porta di Sin, è molto vasto». Hai notato una certa emozione negli occhi della fanciulla, al nome di Souhsan. Senza dubbio questo saggio era molto amato per la sua bontà e purezza di spirito... Nana-Dirat è dispiaciuta di non poterti aiutare di più, e sorride teneramente. La ringrazi un po' imbarazzato per l'interesse che ti dimostra: i suoi begli occhi violetti ti accarezzano senza sosta. Vai al **268**.

382

Un orribile incubo turba il tuo sonno: combatti per ore contro una gigantesca palla spinosa che non riesci ad uccidere. Al mattino ti risvegli ed il tuo primo impulso è di grattarti le braccia. Rimpiangendo le tue verdi contrade, lanci una maledizione su tutti i paesi tropicali che hai dovuto attraversare: insetti di tutti i tipi ti hanno punto per tutta la notte, e il sonno ti fa recuperare solo 1 punto di Vita. Se non sei già al tuo livello massimo, puoi mangiare qualche razione e riguadagnarne degli altri. Con un potente calcio spalanchi la porta, poi afferri la bisaccia e parti verso sud alla ricerca della Città Rossa. Vai al **415**.

383

L'amico del guercio accorre in suo aiuto, ma troppo tardi: hai appena liquidato il tuo avversario e hai tutto il tempo di girarti e rimetterti in guardia. L'uomo non ha la mano destra, ma ha trasformato il suo moncherino in una specie di mazza irta di punte. Ha l'aria di sapersene servire molto bene, e si getta su di te senza esitare un secondo.

Koshen	Forza 7	Vita 6

Se vinci, vai al **104**.

384

La cortina ti soffoca, sei mezzo asfissiato e non riesci più a muoverti. Scivoli nell'incoscienza: la demoniaca cortina ti digerisce, sputando poi solo le ossa e gli oggetti metallici...

385

La porta della sala d'armi è aperta. L'arredo è molto sobrio: sacchi di sabbia, armi di legno, scudi sparsi qua e là... Sei uomini si stanno allenando: due con la spada, due con il bastone e gli altri due con l'ascia. Lancia un dado. Se fai 1, vai al **435**. Se fai 2 o 3, vai all'**86**. Se ottieni un 4, un 5 o un 6, vai al **245**.

386

Appena arrivi davanti al suo bancone, il mercante comincia a lodare la sua merce. È davvero il miglior mercante di Babilonia: i suoi scherzi fanno ridere persino il buon re Nabucodonosor. Vende parecchi articoli: polvere pruriginosa, serpenti finti, bombette puzzolenti, nasi finti, polvere per starnutire, barbe finte... e all'irrisorio prezzo di tre per 1 pezzo d'oro. Puoi comperare tre articoli tra quelli elencati (vai al **39**), chiedergli se conosce Mahal (vai al **25**) o continuare per la tua strada (vai al **46**).

387

Un mercante di cesti ti risponde che non conosce Souhsan: l'ennesima risposta negativa! Continui ad aggirarti lungo i viali ma all'improvviso ricevi un fortissimo colpo nelle costole: ti giri e restituisci d'istinto il colpo all'uomo che ti ha attaccato. Il tuo pugno lo spedisce dritto a terra; l'uomo indossa un ridotto perizoma e stringe tra le mani un bastone. Ora capisci la situazione: un nobile, vestito con una lunga tunica ornata di frange e carico di gioielli, attraversa il mercato; è accompagnato da quattro

guardie, e un paio di schiavi gli sgombrano la strada a colpi di bastone.
Ma capire non è sufficiente: hai atterrato uno dei suoi schiavi e due guardie si dirigono su di te sguainando la spada. Vuoi combattere (vai al **496**) o preferisci eclissarti (vai al **293**)?

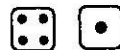
388

Giunto all'altezza del gruppo di visitatori riesci finalmente a distinguere l'oggetto della loro curiosità. La grande gabbia contiene un quadrumane sorprendente: è un bradipo, un animale delle mitiche isole che si trovano al di là delle colonne d'Ercole. Non sapevi che i babilonesi si spingessero così lontano, a meno che non sia un dono del sovrano di Atlantide... I bambini ridono guardando la buffa faccia dell'animale. È senza dubbio l'attrazione principale di questo giardino. Ma... cos'hai detto? Un... bradipo? Ti senti come se ti avessero sferrato una martellata sulla testa: al tuo arrivo il vecchio, mezzo sordo, stava indicando la strada per il giardino zoologico ad un passante, e più precisamente la posizione della gabbia del bradipo! Quel vecchio rimbambito ha pensato che tu stessi cercando la stessa cosa! Ha capito *bradipo* invece di *Barsip*! Avresti voglia di strapparti i capelli!
Furioso e deluso torni indietro, evitando qualche bambino che ti taglia la strada correndo, e torni nella strada affollata dove si allineano le baracche dei giochi, ben deciso ad esplorarle tutte! Vai al **240**.

389

I movimenti della folla ti hanno spinto accanto al robusto proprietario del gioco. Lo afferri per la manica e lo tiri in disparte, poi gli spieghi con voce ferma: «Cerco un saggio di nome Barsip. Lo si vede spesso da queste parti. Lo conosci?» L'omaccione si gratta la testa, pensieroso. «Sì, questo nome mi dice qualcosa, ma non mi ricordo la sua faccia e non so dirti dove puoi trovarlo. Horla, il proprietario del gioco di birilli, laggiù in fondo, conosce tutti quelli che frequentano questo quartiere; faresti bene a chiedere a lui. E c'è anche il cartomante un po' più lontano. Quello la sa lunga su tutti quanti. Secondo me quei due sono i più adatti per le informazioni che cerchi. Adesso devo tornare al mio lavoro, straniero. Torna a giocare quando vuoi...» E l'uomo si eclissa. Grazie a lui hai ottenuto due informazioni interessanti. Quale delle piste vuoi seguire? Se non lo hai già fatto, puoi andare a vedere la partita di birilli di Horla (vai al **239**), cercare il cartomante (vai al **255**) o visitare lo stand del tiro con l'arco dove si sta ammassando molta gente (vai al **369**).

390

Mentre corri via, tagliando attraverso i giardinetti che ornano le costruzioni, senti delle acute grida di allarme risuonare dietro di te. Devi assolutamente sbarazzarti dei tuoi inseguitori! Sei a Babilonia da un giorno e già mezza città ti sta dando la caccia! Maledicendo la sfortuna, corri zigzagando di vicolo in vicolo ancora per qualche minuto, poi punti dritto verso sud. Tenti di orientarti: sulla tua destra c'è il palazzo di Nabucodonosor e più a sud la torre di Agadè che domina il quartiere. Il modo migliore per seminare degli inseguitori è cambiare strada senza alcuna logica, e quindi svolti ad ovest costeggiando il palazzo, poi giri nuovamente a sud. Dopo un'ennesima svolta raggiungi la riva del fiume. Rallenti per non attirare troppo l'attenzione e osservi i battelli ancorati alle rive: anche se il sole è vicino all'orizzonte i facchini continuano il loro andirivieni, scaricando le mercanzie che verranno vendute in città. Più lontano, verso sud, si intravede l'enorme ponte che hai attraversato arrivando dal mercato. La costruzione è veramente impressionante: con gli enormi

archi di pietra, rinforzati con bande di ferro, abbraccia l'intero Eufrate. Per il momento non è il caso di mescolarsi al viavai di gente e attraversarlo di nuovo, perché ti ritroveresti nel mercato che hai visitato questa mattina. Nel luogo in cui ti trovi c'è una serie di grandi edifici a più piani che domina il fiume: sono banche e uffici di cambio, Babilonia è una città prospera! Ma la notte si avvicina, e la fatica della giornata si fa sentire; decidi di inoltrarti in questo quartiere per trovare un posto sicuro in cui dormire. Vai al **287**.

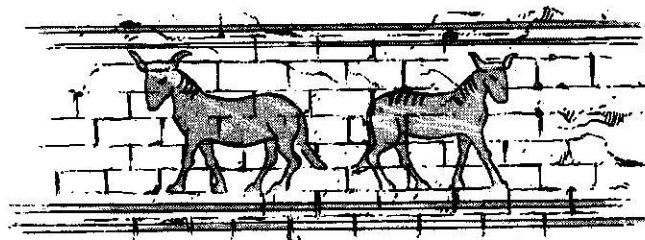
391

Avanzi verso la porta su cui è incisa l'immagine di un serpente. La testa del rettile sembra guardare i visitatori, e un anello che regge un battacchio a forma di daga è fissato tra i suoi denti acuminati. Puoi utilizzarlo per bussare (vai all'**83**), o puoi tentare di entrare direttamente (vai al **260**).

392

Le tue dita percorrono il dorso delle carte con la leggerezza delle gambe di una ballerina. Quale sortilegio ti riservano queste sottili tavolette d'osso? Lo scoprirai subito! Giri la prima carta a destra nella terza fila. Il cartomante ti lascia appena il tempo di guardare l'immagine che vi è disegnata: una figura grottesca d'uomo a testa in giù, che cammina sulle mani. «Il matto! Ecco uno strano scherzo del Destino, viaggiatore. Questo è un pericolo che insidia tutti gli uomini, e accanirsi in una lotta senza speranza contro il Destino fa spesso perdere la ragione... Ma a volte, contro tutte le aspettative, si trionfa. Non si dice forse che i poveri di spirito hanno ricevuto un dono dal cielo? Il ruolo del matto è da sempre quello di un equilibrista che cammina sul filo di un rasoio. Da un lato gli abissi dell'oblio, dall'altro la longevità e la saggezza». Ascolti attentamente le parole dell'uomo, e improvvisamente la testa comincia a girarti... Lancia due dadi: se fai meno di 6, vai al **339**. Se fai 6 o più, vai al **169**.

393

Frughi nella bisaccia alla ricerca di qualche oggetto che potrebbe venirti in aiuto, ma non trovi nulla che possa essere utile per uscire da questo impiccio. Non osi gettare delle monete tra la folla per distrarre i babilonesi: questo gesto troppo smaccato potrebbe farli rivoltare contro di te. Non ti resta che attendere ancora un momento e studiare un'altra possibilità di fuga... Vai al **476**.

394

Rifiuti di comperare una statuetta, ma ecco che il mercante ti strappa un capello e lo pianta nella testa del pupazzetto. Prima che tu abbia il tempo di reagire pianta uno spillone nel braccio d'argilla, e subito un tremendo bruciore tormenta il tuo braccio sinistro; perdi 2 punti di Vita. Il fattucchiere ti chiede se credi nella sua magia: se rispondi sì, vai al **193**. Se sguaini la spada e lo attacchi, vai al **2**.

395

«Ma è pazzesco!» esclama Amalrik, il proprietario. «Due di seguito che fanno centro tre volte! È un complotto!» Ti squadra dalla testa ai piedi, preoccupato. «E tu da dove sbuchi? Scommetto che sei un amico del demonio che se n'è appena andato!» Vedendo la tua espressione stupita Amalrik capisce che fai fatica a seguire il suo ragionamento, e le sue spalle si piegano come se lo avessero caricato di un pesante fardello: «Va bene, lasciamo stare. Tieni, ecco i tuoi 5 pezzi d'oro! Spero che ti sia passata la voglia di giocare!» Aggiungi l'oro a quello che già si trova nella tua borsa e poi, desideroso di compiacere l'uomo, appoggi l'arco; anche se sei sicuro di poter ripetere il risultato, è meglio rinunciare e rivolgergli qualche domanda.
Amalrik sta già imbonendo i passanti per invitarli a provare la loro abilità. «Ehi, amico!» lo chiami. «Puoi aiutarmi? Cerco un certo Barsip, un saggio che a quanto pare bazzica spesso da queste parti. Sai dove posso trovarlo?» L'uomo si passa la lingua sulle labbra, frugando nella memoria alla ricerca di quel nome. «Barsip, hai detto? Sì, mi pare di conoscerlo; ma c'è talmente tanta gente da queste parti che non saprei dirti che faccia ha. Perché non chiedi a Macarius, quel tipo tarchiato che organizza le corse in fondo alla strada? Conosce più gente di me. C'è anche il cartomante, laggiù, che potrebbe forse dirti dove si nasconde Barsip: è una vera volpe quello!»
Soddisfatto per le informazioni ottenute, ringrazi Amalrik e lasci la baracca per fare posto ai nuovi giocatori ansiosi di provare la loro abilità. Vai al **481**.

396

Scali senza problemi il muro e salti dall'altra parte. Atterri in un vicolo cieco, e noti subito che gli edifici sono tutti costruiti con mattoni rossi: sei nel bel mezzo della Città Rossa! Non ti resta che trovare la piazza con la gargolla. Ti metti allegramente in marcia, ma improvvisamente tre loschi figuri si stagliano all'uscita del vicolo: sono tre vagabondi, convinti di aver trovato una facile preda. Sono tutt'e tre armati di mazza ferrata e ti attaccano. Addossato al muro, li affronterai uno alla volta a causa dello spazio esiguo.

Primo vagabondo	Forza 9	Vita 10
Secondo vagabondo	Forza 7	Vita 10
Terzo vagabondo	Forza 11	Vita 11

Se vinci, vai al **372**.

397

Seguendo il percorso che ti ha indicato il saggio, ti metti in cammino verso la locanda. L'edificio è a poca distanza dalle rive del fiume, sul lato est. Lo raggiungi senza incontrare alcun ostacolo e varchi la soglia del "Cerchio di Ferro". La locanda è situata in una stradina tranquilla che sbuca poco più in là in una piazzetta animata. Vai al **468**.

398

Non sei riuscito ad abbattere tutti i birilli, ma il tuo punteggio è piuttosto buono per un dilettante. Gli altri giocatori hanno apprezzato la tua destrezza. Adesso tocca a loro giocare, e mentre il primo si prepara una goccia di sudore ti scivola giù dalla fronte: non ti piacerebbe finire in pasto ai corvi babilonesi! Preghi in silenzio perché l'esito della partita ti sia favorevole; lancia un dado: se il risultato è un numero dispari, vai al **294**. Se ottieni un numero pari, vai al **345**.

399

La strega è crollata a terra, apparentemente morta. Ti avvicini prudentemente, tocchi il cadavere con la punta della spada... e immediatamente il corpo rattrappito si trasforma in un mucchietto di polvere grigia senza forma, in mezzo al quale si intravede un piccolissimo oggetto di un bianco perlaceo. Ti chini per osservare meglio: è un dente! Un molare, per la precisione. Se vuoi puoi raccoglierlo e sistemartelo in bocca (vai al **451**) oppure, temendo un nuovo maleficio, lo lasci dov'è e ti rimetti in cammino (vai al **417**).

400

L'anello che hai sottratto al cadavere dell'elfo nero è un anello maledetto. Sfortunatamente per l'elfo (e per te), egli non ne era a conoscenza: gli era stato venduto come anello di protezione. Non hai più il tempo di sbarazzartene prima di questo combattimento, e dovrai quindi sottrarre 2 punti dalla tua Forza (solo per questo duello). Se ne esci vivo, il che è poco probabile, avrai imparato che non è prudente raccogliere tutto quello che ci capita tra i piedi! Comunque ti concediamo il beneficio del dubbio: faremo finta che ti sei accorto da solo, dopo il combattimento, che era questo anello la causa del tuo scarso rendimento... Adesso torna indietro e combatti!

401

Il pasto che il locandiere ti serve è davvero ottimo, ed il ricordo di tutte le razioni di carne secca che hai dovuto masticare te lo fa apprezzare ancora di più. Se non sei già al livello massimo, recuperi 2 punti di Vita. Finito di mangiare, vai a coricarti (vai al **296**).

402

La sfera sale fino a pochi centimetri dalla campana, poi ricomincia a scendere sempre più velocemente, cadendo infine a terra con un tonfo sordo. L'ambulante sorride e si complimenta con te per la prova, riprende la mazza e la porge al cliente successivo. Vorresti giocare di nuovo, ma abbandoni subito l'idea scoraggiato dalla lunga fila di gente ansiosa di provare a sua volta. Ti rimetti in cammino e vai al **254**.

403

Sei furibondo ed inzuppato fino al midollo, ma in confronto a tutte le trappole mortali a cui sei dovuto sfuggire questa burla ti sembra ben poca cosa. Ti allontani senza prestare più alcuna attenzione al mercante, alla sua bottega e al suo discutibile senso dell'umorismo, e riprendi la tua peregrinazione attraverso il suk. Vai al **46**.

404

Lanci con tutta la tua forza il cranio, tentando di colpire al volo i macabri birilli, ma sei stato troppo energico ed il cranio rotola fuori dalla pista di legno senza aver sfiorato le ossa. Non ti resta che un solo lancio per abbattere i dieci birilli. Getta due dadi. Se fai 9 o meno, segna la cifra e vai al **398**. Se fai 10, vai al **114**. Se fai 11 o 12, vai al **453**.

405

Il tuo blocco viene trascinato sulla strada e il mercante comincia ad imbonire la folla, avvicinando una torcia al ghiaccio. Quando tutti vedono che il ghiaccio non fonde, l'atmosfera si elettrizza. «Guardate!» strepita il mercante. «Un prodigio della natura! E che bella decorazione, così originale...» Poco dopo l'asta ha inizio, feroce, e ben presto solo tre clienti restano a disputarsi il blocco. La

vendita ti interessa: se il blocco non si scongela alla svelta il vincitore, senza saperlo, avrà l'insigne onore di comprarti!
Ma Nikanor è morto ormai da secoli, e non può udire le tue preghiere. La situazione resta inalterata e la vendita giunge al termine. Lancia un dado: se fai 1 o 2, vai al **356**; se fai 3 o 4, vai al **188**; se fai 5 o 6, vai al **207**.

406

Il passaggio ti conduce ben presto in un vicolo cieco, ma questa volta il tombino che ti sovrasta non è inaccessibile: diversi pioli metallici sono infissi nel muro, dal pavimento fino al tombino, ma sono vecchi e corrosi dalla ruggine. Esiti un istante: vuoi salire (vai al **93**) o preferisci tornare sui tuoi passi e imboccare l'altro corridoio (vai al **442**)?

407

La proposta d'impiego ti lusinga, ma la rifiuti: non sei qui per questo. Racconti sommariamente la tua storia spiegando che lavori per Bykh, ma subito vieni interrotto e ti viene consigliato di non fare nomi. «So chi cerchi, ma quest'uomo è ricercato dai ladri e si nasconde! Posso farti condurre da lui, ma devo farti seguire da un mio uomo: ti prego di scusarmi, ma devo avere la certezza che non mi tradirai!» Felice di avvicinarti alla meta, accetti le sue condizioni. Subito viene chiamato un guerriero, armato di spada, che ti fa cenno di seguirlo. Vai al **475**.

408

I Ghul sono affamati e tentano di circondarti. La loro tattica non ti coglie di sorpresa, e ti addossi al muro per non avere avversari alle spalle: ora potrai affrontarli a due a due, tenendo conto che ogni volta che ne ucciderai uno, un altro ne prenderà il posto.
Ad ogni assalto, lancia due dadi per te e due per ciascun Ghul. Se la tua Forza d'Attacco è superiore a quella di tutt'e due gli avversari, li ferisci entrambi. Se è superiore a quella di uno ed inferiore a quella dell'altro, hai ferito il primo ma il secondo riesce a colpirti. Se la tua Forza d'Attacco è inferiore a quella di entrambi gli avversari, sei stato colpito due volte.

Primo Ghul	Forza 7	Vita 10
Secondo Ghul	Forza 8	Vita 10
Terzo Ghul	Forza 6	Vita 11
Quarto Ghul	Forza 7	Vita 12

Se riesci a vincere, vai al **340**.
Se dopo aver ucciso due Ghul vuoi tentare la fuga, vai al **307**.

409

Una sola carta tra tutte queste! Una scelta difficile... Alla fine ti decidi per la seconda da destra nella terza fila. L'immagine che scopri è sorprendente: un'enorme aquila si protende su di te, con gli artigli aperti per impadronirsi di una preda. Il cartomante studia attentamente la figura. «Gli artigli! Viaggiatore, il tuo Destino si annuncia funesto. Il potere delle carte è tale che quella che hai appena girato ha già agito su di te. Ma guarda tu stesso...»
Non capisci il senso delle sue parole, ma vedendo che osserva la tua bisaccia la apri rapidamente. Orrore! Tutti i tuoi oggetti magici sono spariti, ad eccezione (se li possiedi) dell'Occhio Magico e del Dente di Gygax. Cancellali dalla lista degli oggetti in tuo possesso. Annichilito, lanci un'occhiata sinistra al cartomante. «Se il Destino ha deciso di privarti di certi vantaggi, è segno che le prove che ti attendono sono ancora molte e difficili, viaggiatore. Gli artigli dell'aquila colpiscono quando meno lo si aspetta, strappando agli uomini i loro più cari tesori e

talvolta anche la vita! Queste unghie affilate simbolizzano semplicemente la fatalità alla quale siamo tutti sottomessi... Ma leggo nei tuoi occhi un disappunto profondo. Sappi che io possiedo il potere di intervenire talvolta nel disegno del cielo, e così, se lo desideri, ti lascerò girare un'altra carta».
Cosa vuoi fare? Se decidi di prendere un'altra carta, vai al **255** per sceglierne una che non hai ancora girato, e poi vai al paragrafo indicato sul dorso della carta. Se ritieni che sia meglio restare dove sei, vai al **35**.

410

Al mattino prendi congedo da Raf-Nadaihr. Il riposo notturno ti ha ridato 2 punti di Vita, e una robusta colazione a base di dolci al miele offerta dal tuo ospite ti fa guadagnare 2 punti di Vita supplementari. (Attenzione però a non superare il tuo punteggio massimo! Se non avevi perso punti di Vita, non ne puoi aggiungere altri!) Lasci la casa, felice di avergli reso un servigio, e ti dirigi verso il palazzo di Nabucodonosor che si trova nelle vicinanze. Vai al **166**.

411

Con un gesto audace lanci il cranio, che descrive una leggera curva sulla pista. La "palla" colpisce a tutta forza i macabri birilli facendoli cadere tutti! No! Una tibia vacilla, poi resta in piedi! Hai abbattuto 9 birilli su 10. Per vedere se riesci a colpire anche l'ultimo al secondo lancio, getta nuovamente i dadi. Se ottieni due numeri uguali, vai al **114**; altrimenti vai al **398**.

412

Stai dormendo il sonno del giusto quando un grido risuona all'improvviso nel buio. L'agitazione che segue ti risveglia, e afferri la spada. Le ultime tracce di sonno svaniscono e ti rendi conto che il rumore arriva dalla strada; ti avvicini alla finestra: sul molo i pescatori stanno cacciando via un vagabondo tirandogli grosse pietre, sotto lo sguardo divertito delle guardie. Ringrazi il cielo di avere una camera e torni a letto. Il tuo sonno non viene più disturbato fino al mattino, e il sole ti risveglia. Questo sonno riparatore ti rende 2 punti di Vita, se non sei già al tuo massimo. Raccogli la tua roba e ti rimetti in cammino verso la Città Rossa. Vai al **415**.

413

Ne hai abbastanza! Dal tuo arrivo a Babilonia sei stato assillato da decine di rompiscatole, ma questo qui pagherà per tutti! Con un violento calcio lo metti a terra! Si rialza, con le sopracciglia aggrottate e lo sguardo sorpreso, e prima che tu abbia il tempo di rimetterti in cammino scivola vendicativo tra le tue gambe e ti morde un polpaccio con tutta la sua forza. Il violento dolore ti coglie di sorpresa e perdi l'equilibrio: cadi a terra e la statuetta di gesso ti sfugge di mano. Non hai neanche il tempo di imprecare contro questo maledetto monellaccio: è già sparito tra la folla. Rialzandoti, ti accorgi che la statua si è frantumata; in mezzo ai frammenti di gesso c'è un oggetto insolito che attira il tuo sguardo: è una borsa piatta, di cuoio, che evidentemente si trovava dentro al busto! La apri subito: nasconde un unico pezzo d'oro, nuovo di zecca. Tiri fuori la moneta e la stringi tra i denti per verificarne l'autenticità, quando immediatamente un altro pezzo d'oro prende il suo posto in fondo alla borsa. Lo tiri fuori ed una terza moneta appare all'istante! Hai trovato una borsa magica che contiene sempre un unico pezzo d'oro, né più né meno. Se metti altre monete nella borsa spariranno, ma ora hai la certezza di non ritrovarti mai più sprovvisto d'oro. Per una volta, una mancanza di generosità ti ha portato fortuna. Adesso vai al **481**.

414

Un globo di energia compare attorno alle mani della strega, e aumenta via via di potenza proiettando sinistri bagliori sulla sua smorfia malvagia. L'orrenda creatura scoppia in una risata sfrenata agitando i suoi luridi capelli in tutte le direzioni! È pronta a lanciare contro di te la potenza del suo sortilegio... Ma ad un tratto nel globo si aprono numerose fenditure e l'energia sfugge fuori sfrigolando. L'aura luminosa si riduce ben presto ad una miserevole scintilla che si spegne a sua volta, come la fiamma di una candela su cui si è soffiato con forza! Un'espressione attonita si dipinge sul volto atrofizzato della strega, ma prima che abbia tempo di riparare all'errore commesso, afferri un pesante orcio appoggiato ad un muro del vicolo, lo sollevi alto sopra la testa e lo scagli con tutta la tua forza sulla strega maldestra. Un lamento spaventato, un tremendo fracasso, ed ecco che non è più il caso di preoccuparsi di questa furia! Vai al **399**.

415

La giornata si annuncia radiosa, e ti rimetti in cammino fiducioso: la Città Rossa non dev'essere lontana. Avanzi verso sud ma ben presto sei costretto a rallentare: sei entrato in un autentico labirinto, e per quanto tu faccia torni sempre sui tuoi passi. I rari passanti che incroci fuggono via rapidamente, impressionati dal tuo aspetto. Non ti resta che trovare da solo l'uscita. Dopo qualche ora hai visitato gran parte di questo quartiere e sei in grado di capirne un po' meglio la logica; dopo l'ennesima svolta riesci finalmente a trovare una viuzza che porta ad un altro quartiere. Sei uscito dal labirinto, ma ormai la giornata è quasi finita. La piazza in cui sbocca la viuzza offre uno spettacolo che ti lascia senza parole: numerosi mendicanti, uno più deforme dell'altro, sostano su uno dei lati della piazza, all'inizio di un quartiere di edifici costruiti con mattoni rossi.
Avanzando verso di loro noti che in realtà, invece di mendicare, sorvegliano gli ingressi al quartiere: non si può entrare in un vicolo senza passare davanti ad almeno due o tre di loro. Vuoi entrare correndo in uno dei vicoli (vai al **64**) o preferisci fare il giro della Città Rossa, alla ricerca di un'entrata meno sorvegliata (vai al **228**)?

416

Ti manca il respiro, e colpisci disperatamente la cortina. La tua ultima ora sembra essere giunta, ma all'improvviso la stretta si allenta ed il mostro scivola a terra, morto. Ti liberi e respiri a pieni polmoni: che sollievo! Qualche altro colpo di spada al cadavere ti rassicura sulla fine dell'incubo. Trascini nel corridoio il cadavere della creatura per poter dormire tranquillo e riprendi il sonno interrotto. Se hai un amuleto contro gli insetti, vai al **462**; altrimenti vai al **382**.

417

Ancora un po' scosso per il fastidioso contrattempo riprendi la strada che conduce alla Porta di Sin, nel cuore del Quartiere dei Giochi di Babilonia. La passeggiata prosegue per qualche minuto, e quando arrivi a destinazione il crepuscolo sta calando, ma il quartiere è illuminato a giorno! Migliaia di lampade ad olio e bracieri rallegrano le vie e le facciate di mattoni degli edifici. Una folla variopinta si raduna all'ingresso del quartiere, poiché di sera questo luogo si anima ancor di più. Carovanieri un po' brilli, portatori, giocatori incalliti e curiosi di ogni tipo affollano il dedalo di vicoli dominati dalla Porta di Sin. Il tuo compito non è facile: trovare Barsip in questa baraonda sarà più difficile che acchiappare un'anguilla a mani nude...

Ti prepari a iniziare la tua ricerca, ma improvvisamente il tuo sguardo si fissa su una bambina di circa dodici anni, accompagnata da una sorellina cieca. Questa coppia ti ispira una grande pietà. Un esame discreto ti permette di stabilire che la piccola vende amuleti; con voce singhiozzante offre ai festaioli dei talismani che garantiscono fortuna al gioco o protezione da qualche male. La piccola ha ben pochi clienti, perché la maggioranza dei passanti è troppo occupata a pensare ai futuri guadagni per prestarle la minima attenzione. Questo spettacolo vergognoso ti spezza il cuore!
La fanciulla ha intravisto il tuo sguardo pietoso attraverso le lacrime che le velano gli occhi. Lanciandoti un'occhiata implorante, si getta ai tuoi piedi: «Ti prego straniero, sei il solo che mi abbia dedicato un istante i suoi pensieri! Abbi pietà della mia sorellina cieca e muta! Compra un medaglione e guadagnerai un po' di fortuna e la mia eterna riconoscenza!» Sei toccato da tanta miseria e vuoi aumentare la tua fortuna? Allora vai al **70**. Oppure dimentichi il tuo impulso generoso di poco fa e respingi con un calcio la piccola mercantessa di amuleti, prima di inoltrarti nel Quartiere dei Giochi? In questo caso vai al **483**. Se decidi di limitarti a consolare la poveretta, vai al **112**.

418

Passi la serata discorrendo di Shangri-La. Mahal ti trasmette la sua informazione: la tavoletta si trova al quarto piano. Lo ringrazi e bevi la pozione che ti offre: è una bevanda magica che cura le tue ferite (lancia due dadi per stabilire quanti punti di Vita recuperi). Infine ti accompagna alla porta e ti indica un percorso riparato che ti porterà ad una locanda sicura. Lo saluti, ringraziandolo un'ultima volta, e ti metti in cammino verso la locanda. Vai al **397**.

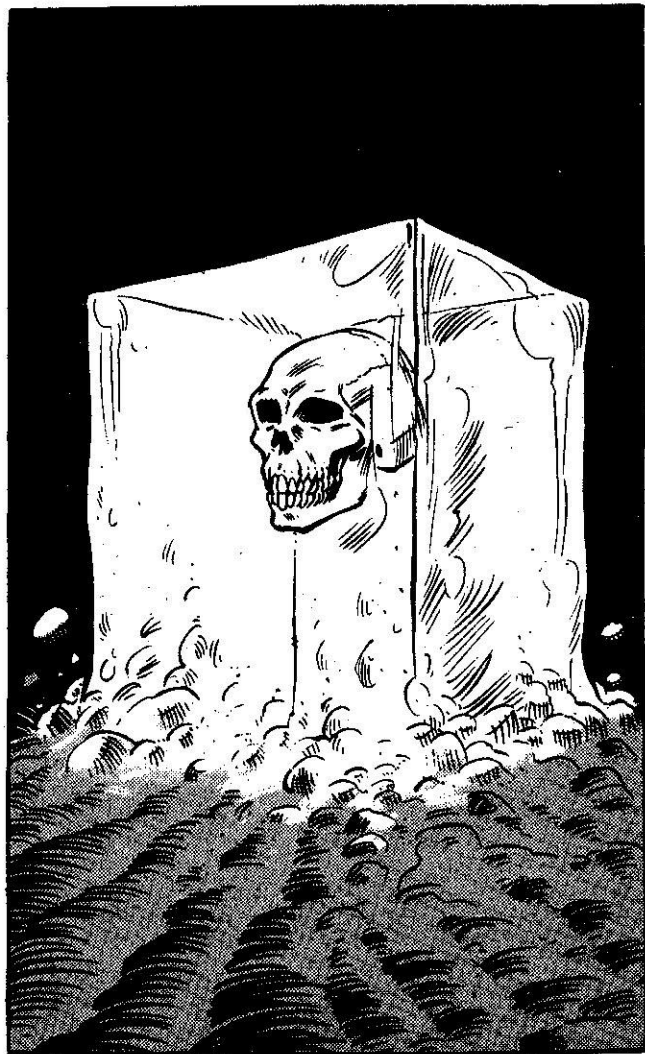
419

Con tua grande gioia il coleottero, troppo goffo, non riesce a divorare gli otto granelli di zucchero che lo separano dalla salvezza e la mantide lo acchiappa facilmente. Il piccolo assassino verde si getta sull'insetto e lo inghiotte voracemente. Il denaro cambia di mano e ricevi il tuo premio: moltiplica per 3 l'oro che avevi puntato e aggiungi il numero ottenuto alla tua borsa. Adesso puoi approfittare della pausa e fare qualche domanda su Barsip. Vai al **389**.

420

Ora le stradine sono molto buie. La notte è scesa da più di un'ora e devi dormire. Entrare in uno degli edifici ti sembra altrettanto imprudente che dormire in qualche angolo del vicolo, ma ormai è troppo tardi per trovare qualcosa di meglio. Cosa preferisci?
Entri in un edificio. Vai al **266**.
Trovi un angolino al riparo da sguardi indiscreti in uno dei vicoli. Vai all'**11**.

421

Fai un largo giro per seminare eventuali inseguitori e poi attraversi il mercato: solo poche persone ti hanno visto, e per il momento nessuno ti rivolge la parola. Non sembra-

423 - *C'è un enorme cubo gelatinoso in mezzo al corridoio*

no esserci grandi rischi, e prosegui tranquillamente la tua esplorazione della città. Il mercato è un buon punto di partenza e ci sarà di sicuro qualcuno in grado di indicarti l'abitazione di Souhsan. Vai al **364**.

422

Percorri in lungo e in largo questo quartiere semidistrutto senza incontrare neanche un cane, ma degli impercettibili movimenti all'interno degli edifici ti rivelano che il quartiere è abitato. Senza dubbio gli occupanti delle case sarebbero ben pericolosi per un povero babilonese sperduto, ma non osano attaccare un guerriero armato e all'erta come te. Il tempo trascorre lento, e mentre cammini ripensi alle tue avventure passate.
A poco a poco le rovine fanno posto a delle case molto vecchie, ma dall'aspetto abbastanza normale. Il confine di questo quartiere dev'essere poco lontano: affretti il passo e ben presto intravedi dei quartieri più gradevoli, ma la notte sta calando rapidamente. Prosegui ostinatamente, ma non puoi certo camminare tutta la notte: dovrai trovare un posto in cui dormire. Vai al **420**.

423

Avanzi in un tunnel sempre uguale, anelando quasi ad un combattimento: la noia ti sta soffocando. La faticosa marcia diventa a poco a poco ossessiva; i dettagli dell'am-

biente non cambiano di una virgola, e ben presto sei sopraffatto dalla sensazione di girare a vuoto.
Ma quando finalmente si presenta un diversivo, rimpiangi amaramente i tuoi pensieri di poco fa: ora la prospettiva di un duello ti attrae molto meno. Un immenso cubo gelatinoso è sbucato dal nulla proprio in mezzo al corridoio. È semitrasparente, e al suo interno si intravede un cranio umano. Appena ti avvicini un leggero sorriso sembra disegnarsi sul teschio, e una luce rossastra gli illumina le orbite. Puoi fuggire (vai al **310**), sguainare la spada e combattere (vai al **338**) oppure utilizzare l'Occhio Magico (vai al **38**).

424

Esiti per qualche secondo, poi raccogli la borsa: il guadagno ti ricompenserà delle ferite! Ti rimetti in cammino, mentre la folla, impressionata dalle tue prodezze, si scosta per lasciarti passare. La borsa contiene 10 pezzi d'oro: aggiungili al Registro d'Equipaggiamento. Ti mescoli alla folla e continui l'esplorazione del mercato. Vai al **254**.

425

Dopo un centinaio di metri vedi un banco dall'aria interessante e ti avvicini. Per farti assaggiare la sua mercanzia, il venditore ti offre un pupazzetto verde chiaro. È marzapane di ottima qualità e lo apprezzi molto, ma né il mercante né il portatore d'acqua che incroci poco dopo conoscono Mahal.
Al calar della sera le strade si svuotano e i passanti si fanno via via più rari. Sei ben presto solo e ti senti opprimere dal silenzio. Ma è una sensazione di breve durata: il rumore di un combattimento raggiunge le tue orecchie; proviene da una stradina poco distante. I duellanti sbucano nella tua strada: vedi un uomo armato di una

corta spada che tenta disperatamente di respingere gli assalti di due Uomini-Avvoltoio che lo attaccano a feroci colpi di becco. Prima che tu possa decidere se accorrere o no in suo aiuto, uno dei due rapaci si getta su di te. Se desideri usare l'Occhio Magico, vai al **360**. Altrimenti sguaina la spada e combatti!

Uomo-Avvoltoio	Forza 10	Vita 9

Se sconfiggi il tuo avversario, vai al **124**.

426

Al prezzo di uno sforzo sovrumano sfuggi alla presa di questa forza invisibile che voleva attirarti nella sua rete. Ma questa vittoria ha un prezzo: la fatica mentale che hai sostenuto per resistere all'assalto ti costa 2 punti di Vita. Un rivolo di sudore freddo ti cola giù lungo la schiena mentre ti allontani in fretta dal vicolo tenebroso. Vai al **417**.

427

Ti dirigi a sud canticchiando allegramente: il saggio non dev'essere troppo lontano, e lo troverai senza troppe difficoltà. Camminando infili le mani in tasca, e improvvisamente ti ricordi che vi avevi nascosto per precauzione un certo numero di pezzi d'oro. Ahi, ahi, quella spinta non era affatto casuale: quell'uomo così gentile era un ladro, e non ti resta che cancellare dal Registro d'Equipaggiamento tutto l'oro che avevi messo in tasca. Il tuo buon umore è svanito di colpo (vai all'**8**).

428

Ringrazi il saggio e ti scusi per averlo disturbato. Il vecchio ti indica una strada sicura che ti permetterà di raggiungere senza problemi la casa di Bykh, e dopo aver preso congedo ti allontani alla svelta. Effettivamente non

trovi nessuno sulla tua strada, e ben presto abbandoni il quartiere di Shamash. Vuoi leggere la pergamena per evitare spiacevoli sorprese (vai al **61**) o vuoi portarla al più presto al destinatario (vai al **19**)?

429

Prendi la strada indicata dal saggio e dopo una breve marcia senza ostacoli raggiungi la locanda del "Cerchio di Ferro". L'albergo sorge in una viuzza tranquilla. Vai al **468**.

430

Il mostruoso lottatore crolla a terra lanciando un grido acuto! Pietrificato dallo stupore guardi l'imbonitore precipitarsi verso il suo campione, ma è già troppo tardi: Moloch non ucciderà più nessuno! Hai agito per una buona causa. Lasci cadere a terra la statuetta d'argilla che ormai è inutilizzabile e te ne vai lasciando il disonesto imbonitore alla sua disperazione. Le manifestazioni delle potenze occulte non finiranno mai di stupirti. Pensieroso, ti rimetti in cammino e vai al **106**.

431

«Per fortuna esistono anche arcieri come te!» esclama Amalrik, il proprietario. «La tua goffaggine mi procura una gioia infinita, straniero!» Trattieni a fatica una parola poco gentile e ti rassegni alla perdita di una moneta d'oro; ciò non ti impedirà di interrogare quest'uomo. Forse sei un arciere mediocre, ma quando si tratta della tua ricerca nulla può fermarti. «In effetti la mia abilità con l'arco lascia a desiderare, Amalrik. Sono venuto qui per una ragione precisa: devo trovare un saggio di nome Barsip che è stato visto più volte in questo quartiere. Sai dove posso trovarlo?»

L'uomo si umetta le labbra con la lingua, frugando nella memoria. «Barsip... sì, il nome non mi è nuovo. Ma di qui passa così tanta gente che non saprei proprio dirti che faccia ha. Perché non interroghi Macarius, quello che organizza le corse in fondo alla strada? Conosce più gente di me. E c'è anche il cartomante, un po' più in là, che potrebbe forse identificare il tuo Barsip. Chiedi a quei due...»

Queste informazioni ti hanno soddisfatto; ringrazi Amalrik e lasci la baracca per fare posto ai nuovi venuti che si spintonano per afferrare arco e frecce. Vai al **481**.

432

Raggiungete rapidamente il centro dell'accampamento, dove numerose tende sono disposte in circolo attorno ad un grande fuoco.

Ti siedi accanto al mercante e dividi con lui la cena: un grande piatto di pesce accompagnato da saporite gallette. A poco a poco recuperi le forze, e con una buona notte di sonno sarai di nuovo in piena forma.

Il mercante si chiama Sikhos, viene da Kish e si dirige a Babilonia per il grande mercato. Tra le sue mercanzie ci sono le cose più disparate; aveva trovato il blocco di ghiaccio a Ukum e l'aveva comprato per 15 pezzi d'oro, affascinato dalle sue strane proprietà: anche avvicinato al fuoco lo strano ghiaccio non fondeva, e il mercante pensava di poterlo vendere all'asta guadagnandoci un bel po'. Adesso la perdita sembra preoccuparlo non poco, certo più delle strane storie che potresti raccontargli per spiegare la tua presenza all'interno del blocco! Vuoi risarcirlo dandogli 15 pezzi d'oro? Vai al **132**. O preferisci ignorare la sua insistenza su questo argomento e parlare d'altro? Vai al **341**.

433

Il salone della casa di Nana-Dirat brulica di invitati: una quarantina tra uomini e donne, babilonesi e stranieri provenienti da lontane contrade, a giudicare dai vestiti. Le fanciulle, in particolare, rivaleggiano per grazia e fascino: le loro sottili dita sono ornate di anelli di tormalina e opali, e al collo portano numerose collane d'argento e pietre preziose. Tiare e diademi cingono la fronte delle più belle, accentuando l'effetto dello splendido trucco. A giudicare dagli argomenti di conversazione, gli uomini sono ricchi mercanti e personaggi di rilievo della società babilonese. Ti viene assegnato il posto alla sinistra della padrona di casa, e di fronte a te viene a sedersi un uomo slanciato, dalle labbra sottili, con il mento ornato da un filo di barba nera come il giaietto. I suoi occhi a mandorla non ti lasciano un istante. La cena ha inizio.
Raffinate vivande si succedono a ritmo sostenuto, per la gioia degli invitati. L'atmosfera rilassata non ti fa prendere troppo sul serio gli sguardi insistenti che il tuo dirimpettaio continua a lanciarti: sembra apprezzare molto poco le tue chiacchiere con Nana-Dirat. La fanciulla ti pone numerose domande sul tuo arrivo a Babilonia, a cui rispondi evasivamente parlando di un naufragio; ma le tue risposte sembrano interessarla meno dei tuoi muscoli. Con la scusa di osservarla meglio, passa una mano sulla tua cotta di maglia. Un po' sorpreso dal suo gesto, tenti di stornare la sua attenzione: «Gentile ospite, cerco un saggio di nome Souhsan che vive a Babilonia. Lo conosci?» A queste parole, Nana-Dirat scoppia in lacrime. Gli invitati ammutoliscono, ma la fanciulla si riprende rapidamente. «Straniero, ignori dunque che Souhsan, il più amato tra i miei ospiti, ci è stato rapito poche settimane fa da una crudele malattia?» Le sue parole ti sconvolgono: la tua ricerca finisce bruscamente qui, e le tue speranze di raggiungere Shangri-La crollano come un castello di carte. Ma la fanciulla prosegue, strappandoti all'angoscia che ti soffoca. «Souhsan, sì. Lo conoscevo molto bene: veniva qui spesso in compagnia di qualche suo amico. Uomini generosi, come il saggio Barsip... Non ho mai visto due uomini legati da amicizia più fraterna!» Vedendo la tristezza del tuo sguardo, Nana-Dirat ti carezza dolcemente la mano e ti fissa con i grandi occhi violetti. Turbato, tenti di ragionare freddamente: se Souhsan era il migliore amico di Barsip, gli avrà forse rivelato quello che sapeva su Shangri-La. Ad ogni modo è l'unica speranza che ti resta: dovrai trovare Barsip! Interroghi la fanciulla e vieni a sapere che vive più a nord, vicino alla Porta di Sin, nell'animatissimo Quartiere dei Giochi; sfortunatamente non è in grado di darti informazioni più precise. La ringrazi calorosamente e la bella ti gratifica di un tenero sorriso: a quanto pare le piaci immensamente. Vai al **268**.

434

Spieghi a Mahal che il lavoro per Bykh non è che un intermezzo in una ricerca duramente compromessa. Stavi cercando disperatamente Souhsan in tutta la città, ma sei venuto a conoscenza della sua morte. A questo nome, Mahal sorride, ti interrompe e schiocca le dita: un servitore invisibile accorre portando delle bevande. Poi il saggio prende la parola e con tua grande sorpresa nomina Shangri-La. «Non sei il primo che percorre questa strada!» comincia il saggio, concentrandosi. «Numerosi indizi sono sparsi attraverso il mondo per permettere ai più degni di raggiungere la città! Uno di questi indizi si trova a Babilonia sotto forma di una tavoletta archiviata nella biblioteca della Torre di Babele. Tre informazioni sono necessarie per ritrovarla, e tre saggi amici di Souhsan, in tre punti diversi della città, ne possiedono una ciascuno». Mahal sa che la tavoletta si trova al quarto piano. Prendi

nota dell'informazione. Ora devi trovare gli altri due saggi: uno si chiama Barsip e si trova nel Quartiere dei Giochi. L'altro è Kantum e lavora nei giardini pensili del palazzo.
Mahal ti spiega poi che Bykh è uno scellerato, da cui bisogna tenersi alla larga; hai fiducia nel saggio, e gli rendi la pergamena. Ti viene offerta una pozione magica per curare le ferite (lancia due dadi per sapere quanti punti di Vita recuperi), poi il vecchio ti dà un'ultima preziosa informazione: una strada poco frequentata che ti porterà ad una locanda sicura. Poi, dopo averti fatto dono di 5 pezzi d'oro, ti accompagna alla porta. Vai al **194**.

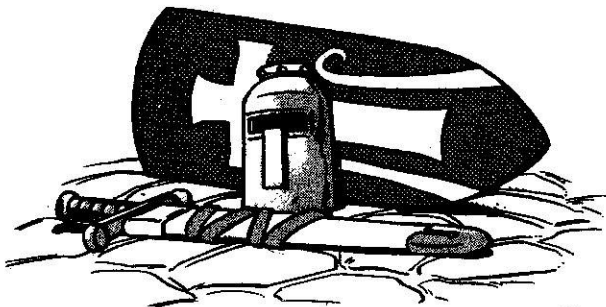
435

Appena metti piede nel locale, uno dei due armati di bastone ferma il combattimento, prende il bastone del suo avversario, si avvicina e ti sfida a duello aggiungendo che hai l'aria di essere un guerriero valoroso. «Il primo che tocca l'altro ha vinto!» esclama, gettandoti un bastone. Se rifiuti il duello, vai al **302**; se accetti, vai al **458**.

436

Osservi soddisfatto il coleottero, che inghiotte l'ultimo granello di zucchero e imbocca l'apertura che porta all'uscita. La mantide religiosa la raggiunge a sua volta, ma va a sbattere contro il pannello di legno che si è richiuso. Ti congratuli con te stesso e tendi la mano per ricevere la vincita. Moltiplica per tre i pezzi d'oro che avevi scommesso e aggiungi il numero ottenuto all'oro che è già nella tua borsa. Spintonato dalla folla, il conduttore del gioco lascia cadere uno dei pezzi d'oro che ti stava porgendo. Il dischetto giallo rotola sotto il piano di legno del labirinto. «Non fa nulla, lo raccolgo subito» dici abbassandoti. Lancia due dadi. Se fai 5 o più, vai al **346**. Se il risultato è minore o uguale a 4, vai al **253**.

437

Imprechi contro la cattiva sorte e passi la mano. «Vedo che non hai più fortuna di noi, straniero» commenta uno dei carovanieri. «Stiamo giocando da più di un'ora e non abbiamo fatto altro che perdere! Speravo che la tua presenza facesse girare la fortuna!» Nello stesso istante sorprendi un'occhiata complice tra due degli elfi neri, e capisci al volo che hanno truccato la partita! Ecco perché i dadi si comportavano in modo così bizzarro! Gli elfi neri stanno imbrogliando gli altri giocatori, e tu non puoi tollerare una cosa simile. Vai al **247**.

438

Gli fai bere un po' della tua pozione, e riprende istantaneamente le forze. Ora sei sicuro che sopravviverà, ma è gravemente ferito. Vai al **494**.

439

Segna l'amuleto che hai acquistato e aggiungilo alla lista degli oggetti in tuo possesso. Perché sia efficace devi portarlo appeso al collo: non fa quindi parte degli oggetti della bisaccia.
Baci castamente la giovane babilonese e fai scivolare 2 pezzi d'oro nel palmo della sua mano. La fanciulla non finisce più di ringraziarti. Rincuorato dalla buona azione ti rimetti in marcia pensando alla fanciulla: la piccola è forse l'unica anima pura di tutta Babilonia, dici tra te e te, poi finalmente ti addentri nel Quartiere dei Giochi. Vai al **65**.

440

Attorno alle dita della strega si stanno formando dei cerchi di luce soprannaturale che ti lasciano pietrificato dall'orrore. L'orribile vecchiaccia tende le mani verso di te, con le palme rivolte al suolo e le dita allargate, e i cerchi scarlatti si disintegrano sprigionando dei raggi di energia diretti al tuo torace. Impotente, osservi i proiettili magici correre verso di te! L'impatto è tremendo: la cotta di maglia, incandescente, si rompe in più punti. L'urto ti fa vacillare e rischi di perdere i sensi. Lancia un dado e aggiungi 3 al numero ottenuto: il risultato è l'insieme dei punti di Vita che l'attacco della strega ti ha fatto perdere. Togli anche 1 punto alla tua Forza, perché sei gravemente indebolito. Tuttavia approfitti dell'attimo di sosta della strega, che si sta preparando ad un nuovo sortilegio, e ti lanci all'assalto stringendo la spada con tutte le tue forze. Vai al **368**.

441

Sperando di non farti notare, tiri fuori dalla bisaccia le bombette puzzolenti e ne getti una manciata tra le gambe dell'uomo che ti precede (cancellale dal Registro d'Equipaggiamento). Aspetti che l'effetto si manifesti: un minuto, due, ma non succede nulla! Il mercante ha commesso un errore: ti ha venduto delle fiale di repellente per pulci invece di quello che volevi. Il tuo stratagemma è fallito e devi seguire la fila sperando che si offra una buona occasione di tagliare la corda! Vai al **476**.

442

Il bivio era una falsa speranza: il corridoio continua ugualmente monotono. Davanti a te si profila ben presto un secondo bivio: puoi girare a sinistra (vai al **490**) o a destra (vai al **423**). Puoi anche tornare indietro fino al bivio precedente ed esplorare il secondo corridoio (vai al **406**).

443

Sfiorando la seconda fila di carte ti senti irresistibilmente attratto dalla seconda partendo da destra. La stringi tra il pollice e l'indice e la giri, scoprendo il sottile raggio, ardente come il fuoco, che ne occupa quasi tutta la superficie. «La tua criniera di leone e il tuo feroce coraggio hanno fatto di te un protetto di Shamash, dio del sole» commenta il cartomante. «Illuminerai l'esistenza di quelli che incroceranno la tua strada, o li distruggerai col fuoco del tuo virtuoso corruccio. Non ci sono alternative. Sì, viaggiatore, il sole dardeggia su di te la magica potenza dei suoi raggi, e la sua luce eterna brilla nel tuo cuore». A queste parole senti spandersi nel tuo corpo un'energia benefica. Ora i tuoi muscoli nascondono la forza del

leone: aumenta il tuo punteggio di Forza di 1 punto per tutto il resto dell'avventura! Gli occhi del cartomante non ti hanno lasciato un attimo, e l'uomo ha osservato attentamente l'effetto delle sue parole. «Spero di averti mostrato sotto una luce nuova un lato della tua anima, straniero. C'è qualcos'altro che posso fare per te?»
Vai al **489**.

444

Il tempo incalza e non hai ancora raggiunto il Quartiere dei Giochi, dove si trova Barsip. Acceleri l'andatura, degnando di una rapida occhiata le famigliole che incroci e rifiutando con gesto sdegnoso le avances delle graziose babilonesi che ti invitano a seguirle. Finalmente intravedi in fondo alla strada un incrocio con una grande arteria che risale verso nord, e che porta sicuramente all'animato Quartiere dei Giochi; ma un appello disperato ti strappa alle tue riflessioni. Una voce di donna risuona in una viuzza laterale. «Aiuto! Per pietà, che qualcuno mi soccorra! In nome di Marduk, aiutatemi!» L'angoscia della richiesta è tale che ti fa rabbrividire. Quale può essere la ragione di tanta... «Pietà! Soccorso!» riprende la fragile voce, spezzando il filo delle tue riflessioni. Ignori la richiesta di aiuto (vai al **486**) oppure soccorri la poveretta (vai al **54**)?

445

L'uomo sta morendo, ma ti ringrazia lo stesso per l'aiuto e ti chiede se può sdebitarsi in qualche modo. Gli parli della tua ricerca, più che altro per tenergli compagnia. Appena nomini Mahal, l'uomo ti racconta che il saggio abita in una casa che dà su una piazza in cui troneggia la statua di una gargolla. Questa piazza si trova nella Città Rossa, nome che viene dato alla parte sud di questo quartiere, ma le sue informazioni finiscono qui perché spira improvvisamente tra le tue braccia. Gli chiudi gli occhi e ti metti in marcia verso sud seguendo le sue indicazioni. Vai al **227**.

446

La rapida successione degli avvenimenti dal tuo arrivo a Babilonia ti ha stordito, ma esamini la situazione più in fretta che puoi: è troppo rischioso accettare la proposta di uno sconosciuto, e varcare quella soglia potrebbe metterti in un pasticcio più grave di quello in cui ti trovi adesso. Senza aspettare un secondo di più riprendi la tua folle corsa verso la parte nord di Babilonia, lasciandoti alle spalle il mercato, poi giri bruscamente a destra e raggiungi le rive dell'Eufrate. Rifletti qualche secondo sulla strategia da adottare: i latrati dei molossi risuonano ancora in lontananza, ma non hai modo di sapere se stanno seguendo proprio te. Torni indietro costeggiando il fiume in direzione sud. Battelli carichi di mercanzie sono ancorati alle rive, e numerosi facchini scaricano le balle di merce che andranno ad arricchire i mercati cittadini. Delle strade costeggiate da depositi di vario tipo si inoltrano verso ovest, e il mercato che hai già visitato si trova in quella direzione, non molto lontano. Finalmente raggiungi la tua meta: il ponte sull'Eufrate, dagli enormi pilastri di pietra rinforzati con bande di ferro. La costruzione è davvero impressionante, e una folla variopinta l'attraversa nei due sensi, affrettandosi alle occupazioni più diverse. In questo punto la riva è costellata di grandi edifici a più piani: banche e uffici di cambio. Babilonia è davvero una città ricca! Attraversi il ponte per far perdere del tutto le tue tracce agli inseguitori.
Giunto sull'altra riva, come ultima precauzione risali verso nord, e passi accanto all'immensa Torre di Babele la cui cima si confonde tra le nubi. Verso est un complesso di templi attira il tuo sguardo, ma non vuoi attardarti

oltre in questo quartiere: l'oscurità sta calando rapidamente e devi cercare un rifugio per la notte. Vai al **287**.

447

Approfitti dell'occasione insperata per scivolare tra i carri e raggiungere il vicolo. Al momento non c'è nessuno, ma i ladri stanno tornando indietro. Ti lanci di corsa nella stradina, ma all'ultimo momento uno dei ladri ti vede e tutti si gettano all'inseguimento. Corri più veloce che puoi svoltando a casaccio per far perdere le tracce ai tuoi inseguitori, e ti inoltri sempre più nel quartiere. Vai al **358**.

448

La città, tutta blu, si staglia maestosa all'orizzonte. È a poche ore di marcia, ma ti sembra un'eternità. Le crociate ti hanno abituato alle marce in cotta di maglia sotto il sole, e il calore non ti fa soffrire troppo. È sufficiente tenere l'elmo sotto braccio e proteggere la testa sotto un pezzo di stoffa. La poca acqua che ti rimane è più che sufficiente per questa breve marcia, e la sola cosa sgradevole è l'impazienza che ti rode l'anima. Dopo poche centinaia di metri raggiungi una pista che conduce direttamente alle porte della città, affollata da numerosi mercanti e viaggiatori diretti a Babilonia. Decidi di mescolarti a loro. Vai al **361**.

449

Appena pronunci il nome del saggio, la vecchia scoppia in un riso isterico e dichiara: «Ti indicherò volentieri la strada, perché se vuoi raggiungere Mahal dovrai prima affrontare tutti i suoi nemici, e qualcuno di essi mi vendicherà! Hai ucciso i miei figli, ma pagherai presto con la vita. Vai nella parte sud di questo quartiere, nella Città

448 - *Ecco all'orizzonte Babilonia, la città blu*

Rossa. Al centro c'è una piazza in cui troneggia la statua di una gargolla. La casa del saggio è là».
Abbandoni l'astrologa alla sua sorte, ed esci dalla bottega dirigendoti a sud: devi trovare questa misteriosa "Città Rossa". Vai all'**8**.

450

Il disgelo accelera, e ben presto appari al tuo compratore che si è seduto comodamente per osservare meglio il fenomeno. Quando ti vede scuotere l'acqua dai vestiti, ti rivolge la parola. «Sei uomo o demonio? Da dove vieni?» Lo rassicuri sulla tua natura umana, e inventi lì per lì una storia di naufragi in correnti molto fredde. Poi la debolezza ha il sopravvento e crolli a terra. L'uomo ti aiuta a rimetterti in piedi e, respirando forte dalla fatica, ti porta quasi di peso in una stanza dove ti lascia cadere su un confortevole letto, poi esce per permetterti di riposare un po'. Ritorna dopo qualche ora portando una caraffa di vino di datteri. Ti senti decisamente meglio, e vedendoti riposato l'uomo ti propone di accompagnarlo nel suo studio.
Si tratta senza dubbio di un alto funzionario di corte. «Ed io che avevo comprato il blocco di ghiaccio per regalarlo a re Nabucodonosor!» esclama ridendo. «Mi chiamo Raf-Nadaihr. E tu?» Gli dici il tuo nome, poi parlate dei suoi viaggi e dei tuoi. Resti evasivo sulle circostanze del tuo arrivo a Babilonia, ma l'uomo è simpatico e conversare con lui è un vero piacere. Mentre chiacchierate ti offre anche un delizioso pasto. L'uomo sta valutando la tua forza, e tenta di capire fino a che punto si spingono le tue doti di guerriero. Appena riprendi completamente le forze, cambia discorso e prende un tono severo. «Da quello che mi hai raccontato capisco che sei un guerriero fuori dal comune, e vorrei osare... Ascolta, amico, ho un favore da chiederti. Devo decidermi perché ne va della mia vita». Ti chini verso di lui per ascoltare meglio. «Mi è giunta voce di un complotto ordito contro di me: mi vogliono assassinare stasera! Piuttosto che fuggire, preferisco rivoltare la trappola contro i miei assalitori, ma non posso farlo da solo... Mi aiuterai?»
Ti senti in debito verso quest'uomo che ti ha accolto così bene, e poi un amico in una città sconosciuta può sempre essere utile. Accetti quindi di buon grado. Raf-Nadaihr ti accompagna in uno studiolo al primo piano, colmo di mappe militari: senza dubbio ricopre un alto grado nell'esercito babilonese. Ti indica un angolo buio dove nasconderti e prende qualche carta, fingendo di lavorare. Due ore passano nel silenzio più assoluto senza che nulla accada; sei ormai stufo di aspettare, ma all'improvviso un guerriero irrompe nella stanza stringendo in pugno una spada. Prima che tu abbia il tempo di reagire, un secondo uomo armato entra dalla finestra e si getta su Raf-Nadaihr. Vuoi utilizzare l'Occhio Magico sull'uomo più lontano, prima di affrontare il secondo in duello (vai al **111**); o preferisci combattere contro il primo guerriero lasciando che Raf-Nadaihr se la sbrighi da solo con l'altro (vai al **6**)?

451

Stringi delicatamente il molare tra le dita e lo avvicini alla bocca. Per tua sfortuna i tuoi denti sono tutti al loro posto, e dovrai strapparne uno se vuoi sistemare quello della strega. Vuoi procedere all'operazione nel modo meno doloroso possibile? In questo caso vai al **206**. Oppure non vuoi rischiare di soffrire, forse inutilmente, e butti via il dente? Allora ti rimetti in cammino e vai al **417**.

452

Si avvicinano numerosi mercanti. Hanno un'aria minacciosa ma non sono certo dei guerrieri: vogliono solo

proteggere uno dei loro. Non vuoi batterti con la spada perché provocheresti un'inutile carneficina, quindi lasci andare il mercante e ti allontani di corsa. Vai al **46**.

453

I tuoi sforzi per abbattere i birilli sono falliti: il tuo secondo lancio esce di pista prima ancora di aver sfiorato le ossa. La tua fretta rischia di costarti molto cara. Ora tocca agli altri due giocatori, che ti lanciano un'occhiata sprezzante. Si avvicinano alla pista, ciascuno con un cranio ben stretto tra le mani e l'aria baldanzosa. La prospettiva di vedere la tua testa separata dal corpo e data in pasto ai corvi babilonesi non ti piace affatto. Per evidenti ragioni, speri che gli altri giocatori diano prova di scarsa abilità. Lancia un dado: se ottieni un numero dispari, vai al **294**; altrimenti vai al **345**.

454

La sfera di metallo fa rimbombare la porta, ma nessuno risponde. Insisti un po' senza ottenere alcuna reazione. Se desideri entrare, vai al **322**. Se preferisci tentare la fortuna con un'altra porta, puoi dirigerti verso quella del serpente (vai al **391**) o quella del granchio (vai al **10**).

455

Sgomitando abilmente, raggiungi la prima fila di giocatori. Il coleottero deve inghiottire ancora otto granelli di zucchero prima di raggiungere l'uscita del labirinto di legno, e ormai la mantide religiosa è molto vicina. In caso di vincita, per ogni pezzo d'oro che giocherai ne guadagnerai tre: scegli bene il tuo campione! Se scommetti sulla mantide religiosa, vai al **243**. Se preferisci il coleottero, vai al **144**.

456

Sollevi il tombino e scivoli all'interno, poi lo richiudi e osservi attentamente la fogna: un fango putrido e verdastro scorre al centro del budello. L'odore insopportabile ti stordisce, ma noti subito che la melma è fosforescente; la luce che emana non è certo sufficiente per leggere, ma permette di distinguere il percorso. Il tombino si trova a cinque metri di altezza sopra la tua testa, e i muri lisci non offrono alcun appiglio: è impossibile risalire. Ai lati si aprono numerose nicchie, abbastanza larghe per poterci dormire. Ispezioni i dintorni, poi decidi di approfittare dell'occasione per riposarti un po': scegli una delle cavità e ti addormenti subito. Vai all'**85**.

457

Il robusto corpo di Horla crolla a terra con un tonfo sordo. Il gigante era un osso duro, ma non abbastanza per la tua implacabile spada. Il guerriero e il diplomatico di Bagdad si sono tenuti prudentemente in disparte e non vogliono certo correre il rischio di affrontarti, ma puoi essere certo che alla prima occasione ti denunceranno per evitare che la responsabilità della morte di Horla ricada sulle loro spalle. Lanci loro un'ultima occhiata minacciosa e ti apri un varco verso il fondo della baracca: fortunatamente la parete dietro la pista è costituita da una semplice doppia tenda. Ti mescoli alla folla mentre alle tue spalle risuonano le prime grida. Vai all'**84**.

458

Le regole del duello sono molto semplici: c'è un unico assalto, e il primo che tocca l'avversario ha vinto. Posi a terra la bisaccia e prendi in mano il bastone. È un bel po' che non usi questo tipo di armi, ma speri di cavartela onorevolmente. Gli altri guerrieri hanno interrotto gli allenamenti e vi osservano; il maestro d'armi ti lancia

un'occhiata e si mette in guardia, subito imitato da te. Il silenzio è totale. Annunci che sei pronto e il duello ha inizio.

Guerriero	Forza 12

Se vinci, vai al **100**. Se perdi, vai al **22**. In questo combattimento non si perdono punti di Vita.

459

Con l'orrendo "oggetto d'arte" sottobraccio ti allontani dalla baracca del tiro con l'arco, ma fatti pochi metri un bimbo dal faccino impolverato viene a tirarti la tunica. Non dice nulla, ma il suo sguardo è molto eloquente: si aspetta un'elemosina da questo signore tanto ricco! Il visetto d'angelo ti intenerisce, ma cosa vuoi fare?

Gli dai una moneta d'oro.	Vai al **373**.
Gli offri la tua statua di gesso.	Vai all' **89**.
Gli tiri un calcio perché ti lasci in pace.	Vai al **413**.

460

Con un ultimo sforzo Alshaya lancia il pugnale, ma manca il colpo; poi, completamente dissanguato, crolla a terra senza vita. Gli invitati, ancora sotto shock, scoppiano improvvisamente in un applauso ammirato. Liberi il polso dalla cordicella di cuoio e getti la tua arma ad un servo; poi ti chini su Nana-Dirat e versi un po' di vino sulle sue pallide labbra. La fanciulla apre gli occhi e ti getta le braccia al collo posando la sua bocca sulla tua. Il tuo cuore sobbalza, e restituisci appassionatamente il bacio. «Mio salvatore» sospira la ragazza.
Più tardi, dopo che anche l'ultimo invitato si è ritirato, rimanete finalmente soli. «Accetti la mia ospitalità per questa notte?» chiede la fanciulla, lanciandoti uno sguardo adorante. Sfinito dalle numerose prove, accetti di buon grado. La tua ospite prepara una bevanda speziata e fumante, dal profumo molto forte. «Bevi questo, mio bel guerriero!» Sai che puoi fidarti della fanciulla, e tracanni d'un fiato il liquido aromatico. Questo decotto di vino ed erbe afrodisiache riporta al livello massimo i tuoi punti di Vita e di Forza, e trascorri una notte di sogno nell'alcova di Nana-Dirat.
All'alba, mentre massaggia i tuoi muscoli indolenziti, la fanciulla ti parla con tono serio. «Ho capito che vuoi andare a cercare Barsip. Non voglio sviarti dalla tua ricerca, dolce guerriero, ma ho paura che gli amici di Alshaya vogliano farmi del male o rapirmi. Non potresti rimanere ancora un po' prima di rimetterti in viaggio?» conclude prodigandoti le sue carezze. Cosa vuoi fare?
Deludere la fanciulla e ripartire immediatamente? Vai al **270**.
Accetti di rinviare un po' la partenza? Vai al **168**.

461

Lasci ricadere il batacchio per parecchie volte, ma nessuno risponde. Puoi entrare (vai al **492**); oppure dirigerti verso la casa del serpente (vai al **391**) o quella dello scorpione (vai al **480**).

462

Il tuo sonno è molto pesante, e i primi raggi del sole che fanno capolino dalla finestra non riescono a svegliarti. Dormi ancora un'ora, poi ti alzi di buonumore. Questa bella dormita ti fa recuperare 2 punti di Vita. Puoi mangiare una delle tue razioni e recuperarne altri 2 (se non sei già al tuo livello massimo), poi spalanchi la porta e ti rimetti in cammino verso la Città Rossa. Vai al **415**.

463

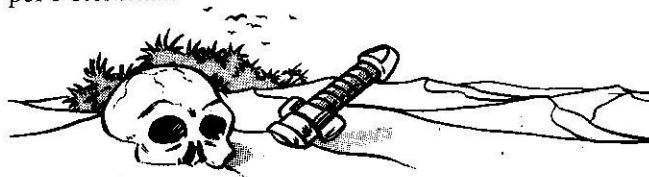
Lo ringrazi per l'offerta, che ti lusinga veramente molto, ma non puoi accettare: sei entrato qui solo per chiedere la strada. L'uomo sembra divertirsi molto quando gli racconti del tuo ingresso, della sfida e del duello che hai dovuto sostenere, e ti racconta a sua volta che ha aperto questa scuola dopo aver abbandonato l'esercito: «Ho preso con me dei vecchi soldati, ma questo mestiere tranquillo li annoia un po' e non perdono mai un'occasione di battersi! Vorrai scusarli, spero. Anche tu sei un guerriero e puoi ben capirli! Posso fare qualcosa per aiutarti?» Gli spieghi che stai cercando Mahal, ma appena fai questo nome il suo viso cambia espressione. Sguaina la spada e si dirige verso di te rovesciando il tavolo. Hai appena il tempo di sguainare la spada prima che il duello abbia inizio.

Maestro d'armi	Forza 15	Vita 15

Se vinci, vai al **491**.

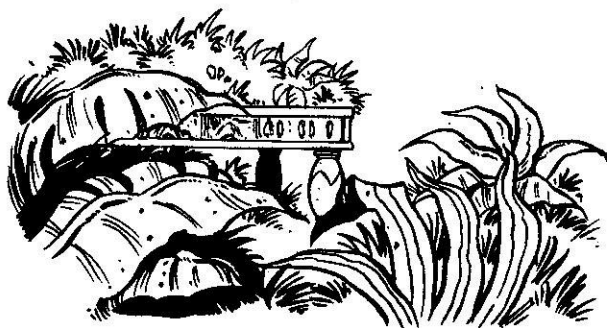
464

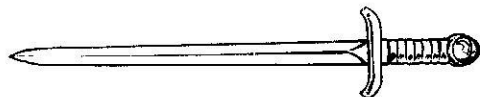
Le carte turbinano davanti ai tuoi occhi in un sabba colorato. Non sapresti quale scegliere, ma improvvisamente una specie di alone luminoso circonda l'ultima tavoletta d'osso che il cartomante ha appoggiato sul tavolo. Hai l'impressione che una piccola scintilla palpiti sul suo dorso, tentazione irresistibile per la tua mano. L'accarezzi con la punta delle dita, poi la giri: con tua grande sorpresa vedi che è completamente nera, anzi no: è opaca, una superficie che assorbe tutta la luce. A questa vista il cartomante non può trattenersi e balza all'indietro, come se lo avesse graffiato un gatto selvatico, poi sul suo volto compare un'espressione addolorata. «Il Destino si frappone spesso ai progetti meglio costruiti, straniero. Non c'è dubbio che tu fossi destinato a grandi imprese... ma è stato deciso altrimenti. La carta che hai girato si chiama il Vuoto! Nei suoi abissi non c'è nulla, né ombra né luce; né vita, né morte. Il Vuoto inghiotte le anime dei viventi e le riduce ad un guscio vuoto, prigionieri di Araltier, il paese senza ritorno, sigillato da sette porte sorvegliate da Eushkigal, sorella di Ishtar. I corpi restano sulla terra, ridotti ad automi, ma l'anima è prigioniera per sempre in un'altra dimensione, forse nelle mani di qualche demone...»

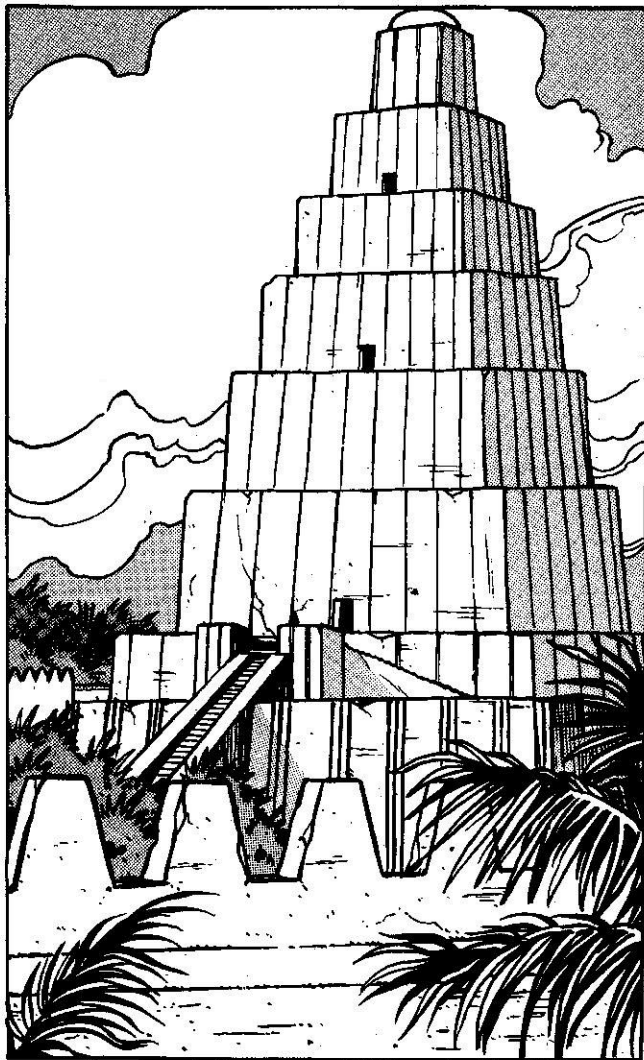
Mentre il cartomante pronuncia queste parole senti il tuo spirito abbandonare il corpo! Delle mani enormi lo stringono saldamente e lo imprigionano in una minuscola gabbia dalle sbarre invisibili. Sei sempre sulla terra, seduto davanti al cartomante, ma il tuo corpo non potrà più muoversi perché è stato privato della sua volontà! La tua anima è preda delle forze del male che l'hanno imprigionata e, per tua sfortuna, quest'orrenda sorte si protrarrà per l'eternità...

465

Il cubo è ridotto ad un mucchio di sottili lamelle, ed il cranio rotola a terra. Passi oltre questi macabri resti e dopo poche centinaia di metri raggiungi finalmente una via d'uscita: il cubo ne era senza dubbio il guardiano. Una scala appoggiata al muro conduce ad una botola; sali velocemente e la spingi, issandoti all'esterno. È notte, e ti trovi in un giardino circondato da un alto muro. Poco distante c'è una casa di mattoni rossi. Vuoi bussare alla porta (vai all'**83**) o preferisci fuggire saltando oltre il muro (vai al **396**)?

466

A quanto pare è impossibile filare via alla chetichella: non vedi altra soluzione che voltare le spalle al tempio e andartene. Rapido come il fulmine, lasci il tuo posto nella coda che si sta allungando sempre più e volti le spalle a quegli uomini ansiosi di abbandonarsi a questo abominevole rituale. Immediatamente l'aria si riempie di grida. «Miserabile! Empio! Sacrilegio!» Non osi voltarti per rispondere agli insulti e, trattenendo un moto d'orgoglio, preghi il Signore perché perdoni questi pagani ignoranti. Sfortunatamente uno degli uomini raccoglie una pietra e te la tira contro. Ti volti e lo fissi, ma gli altri hanno imitato il gesto e ti coprono di proiettili. «A morte il sacrilego! Ishtar vuole che sia castigato!» gridano inferociti. Tenti di sottrarti alla pioggia di sassi taglienti, ma non riesci a evitarli tutti. Lancia due dadi: se fai 4 o meno, vai al **337**. Se il risultato è 5 o più, vai al **37**.

467

Il cibo è eccellente, e il ricordo delle numerose razioni di carne secca che hai dovuto inghiottire te lo fa apprezzare ancor di più. Se non sei già al tuo livello massimo recuperi 2 punti di Vita. Ma l'allegria è di breve durata, perché devi dormire all'aria aperta: ti sei accorto durante la cena che i pescatori non apprezzano le facce sconosciute, e non è neppure il caso di restare troppo vicino ai moli. Con la morte nell'anima ti dirigi verso le rovine sperando di trovare un riparo. Vai al **420**.

468

Una volta all'interno della locanda, riordini con calma le idee. Disponendo di tutt'e tre le informazioni, sarai in grado di recarti alla Torre di Babele, nella biblioteca, e cercare la tavoletta di Souhsan dove troverai le preziose indicazioni sulla posizione di Shangri-La...
L'oste ti propone un boccale di vino per 1 moneta d'oro (se lo bevi, recuperi 1 punto di Vita), e un buon pasto caldo composto da gallette di grano e uno spezzatino di selvaggina, la specialità della casa, per 2 monete d'oro (il pasto ti farebbe riguadagnare 3 punti di Vita). Se vuoi puoi mangiare anche una delle tue razioni e recuperare 2 punti di Vita. Per altri 2 pezzi d'oro il locandiere ti mette a disposizione una confortevole camera. Trascorri la notte sognando paesaggi idilliaci, valli dove brilla sempre il sole e cavalli selvaggi più veloci del vento. Nel corso dei tuoi sogni il nome di Shangri-La risuona senza tregua.
Al mattino, recuperati altri 2 punti di Vita, ti rimetti in cammino. Dove ti dirigi?
Al quartiere di Shamash per trovare Mahal? Vai al **13**.
Verso la Porta di Sin e il Quartiere dei Giochi per trovare Barsip? Vai al **230**. Ai giardini pensili del palazzo per trovare Kantum? Vai al **202**. Se hai già incontrato i tre saggi e hai tutte le informazioni che ti servono, vai al **248**.

469 - *Finalmente stai per entrare nella Torre di Babele*

469

Sali al quarto piano, passi in rassegna le sale della biblioteca di Babele e raggiungi finalmente la sesta. Attraversi emozionato la soglia e avanzi verso il nono scaffale. Numerose tavolette sono archiviate secondo argomento: religione, storia, nascita di Babilonia, Sono tutte impolverate all'inverosimile, ed in effetti la sala non sembra essere stata frequentata da almeno vent'anni, ma sulla polvere del pavimento ci sono le impronte di un passaggio recente: senza dubbio Souhsan. Il tuo cuore sobbalza seguendo le tracce che si dirigono verso uno dei ripiani più bassi. Ti chini e tiri fuori dal suo nascondiglio una tavoletta molto antica: era appoggiata orizzontalmente sotto lo scaffale più basso, nell'ombra. Il tuo cuore sembra scoppiare mentre decifri faticosamente la tavoletta. Il testo è più o meno il seguente:

Viaggiatore, tu che cerchi la purezza e l'immortalità
Tu che aspiri al segreto di Shangri-La
Verso il sol levante devi camminare
Superare il paese delle vacche sacre
La terra dei più tremendi draghi
Superare la muraglia che si dice invalicabile
E cercare il tetto del mondo
Per distruggere le creature immonde.
A questo prezzo soltanto, Shangri-La sarà tua.

Imprimi queste parole nella tua mente. Certi elementi sono molto chiari, altri no, ma senza dubbio acquisteranno un senso durante il viaggio. Sai già qual è la prossima tappa: l'India, il paese delle vacche sacre! Ma uno spaventoso fracasso rompe il silenzio della biblioteca. La fila di scaffali oscilla e crolla a terra! Un mostro alato, con la testa di toro, sorge dai frammenti delle tavolette spezzate. «La tua ultima prova a Babilonia è giunta, viaggiatore! Da innumerevoli secoli sono il guardiano della tavoletta. Tra tutti coloro che l'hanno stretta tra le mani, tu sei

l'unico che ha qualche speranza di sopravvivere dopo averne letto il contenuto! Ti sfido a singolar tenzone: dovrai provarmi tutto il tuo valore!» Se questo toro alato è veramente il guardiano della tavoletta, bisogna dire che la sorveglia con accanimento: hai appena il tempo di sguainare la spada che già ti balza addosso. Ecco l'occasione per dimostrare quanto vali!

Toro alato	Forza 14	Vita 14

Se trionfi, vai al **500**.

470

Continui ad errare nelle viuzze. Un ometto seminudo, con il corpo dipinto a colori vivaci, ti rivolge la parola: «Ehilà, straniero! Da me puoi trovare il modo di risolvere i tuoi problemi!» Vuoi avvicinarti alla sua bottega (vai al **201**) o preferisci continuare per la tua strada (vai al **151**)?

471

Scappi a rotta di collo nei vicoli, inseguito dai mostri, ma andando a casaccio ti ritrovi ben presto intrappolato in un vicolo cieco. I Ghul sono già arrivati e ti tagliano la ritirata. Sguaini la spada, ma un attimo prima di lanciarti all'attacco noti un tombino poco lontano. Fai ancora in tempo a sollevarlo! Vuoi rifugiarti nelle fogne (vai al **307**) o preferisci affrontare i Ghul (vai al **408**)?

472

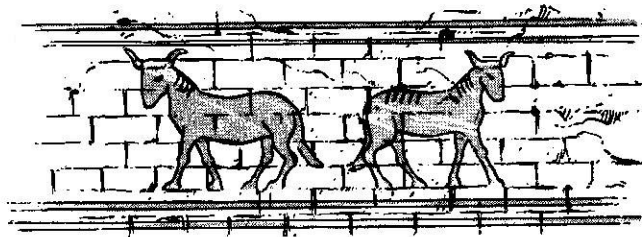
Senza neppure capire cosa succede prendi in mano l'Occhio Magico, e istantaneamente un raggio scarlatto taglia la cortina in due parti che crollano a terra. Ti liberi e respiri avidamente. Trascini il cadavere della strana creatura nel corridoio per poter dormire tranquillo, poi riprendi il sonno interrotto. Se hai un amuleto contro gli insetti, vai al **462**; altrimenti vai al **382**.

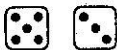
473

I tuoi compagni non credono ai loro occhi! Tu, un novizio del gioco, sei riuscito a superare la difficile prova! Ora tocca a loro: quale dei due vedrà la sua testa rotolare sotto l'ascia di Horla? Il guerriero, molto sicuro di sé, lancia per primo: in effetti atterra nove birilli al primo colpo e un sorriso di trionfo gli illumina il viso, ma il secondo lancio resta infruttuoso e la decima tibia resta in piedi. Ora tocca all'altro giocatore: a giudicare dalle vesti che indossa, l'uomo è un diplomatico di Bagdad. I vostri risultati lo hanno visibilmente demoralizzato. Si raddrizza, raccoglie il braccio e poi lo distende rapido come un cobra. Il cranio gli schizza via di mano e colpisce in pieno le ossa: otto su dieci! Ma per sua grande sfortuna, le restanti due sono sui lati opposti della pista. L'uomo di Bagdad tenta un impossibile colpo di rimbalzo per il secondo tiro, con l'unico risultato di mancare entrambe le ossa. È lui il perdente!
Il guerriero gli posa la mano sulla spalla ridendo. «Mio povero amico, non avrei voluto privarmi così presto del piacere della tua compagnia ma... il Destino ha deciso! Anche se non sei un brillante giocatore, hai avuto il coraggio di provare! Ah ah ah!» Lo sfortunato perdente tenta di balbettare una risposta ma gli manca il respiro. «Horla! La partita è finita!» grida il guerriero. Immediatamente il colosso solleva la stoffa che maschera l'ingresso della baracca. «Allora, chi ha vinto?» chiede. «Ah, vedo dalla tua faccia abbattuta che sei tu lo sconfitto, straniero!» dice Horla all'uomo di Bagdad. «Sono spiacente, ma sapevi qual era il prezzo da pagare! Tranquillo, non sentirai nulla: ho parecchia esperienza. È solo un brutto momento che passerà alla svelta!» e unendo il gesto alla parola, afferra una pesante ascia da guerra appesa in un angolo.
Il diplomatico di Bagdad si getta in ginocchio piangendo e supplica Horla di risparmiarlo. «Forza, forza! È questione di un attimo!» lo rassicura il colosso dai capelli untuosi. Poiché l'altro continua a singhiozzare e gli si aggrappa alle

gambe, Horla lo afferra per il collo e lo rimette in piedi. «Ma perché oggi fanno tutti tante storie? Che razza di mestiere!» protesta. Piega la sua vittima su un piccolo tavolo basso e solleva l'ascia. Il perdente ha appena il tempo di gettare un grido che già la sua testa rotola nella polvere, e un fiotto di sangue schizza fuori dalla carotide troncata di netto. Il morto sbatte gli occhi e la mascella si irrigidisce, mentre dall'altra parte le sue braccia si agitano un'ultima volta: in pochi secondi è tutto finito.
Lo spettacolo brutale ti rivolta lo stomaco. Intaschi senza farci caso i 10 pezzi d'oro che Horla ti tende (aggiungili alla tua borsa). Con la coda dell'occhio vedi il guerriero che esce dalla baracca, e improvvisamente ti ricordi della ragione che ti ha condotto alla baracca di Horla! Combatti il senso di disgusto e lo interroghi. «Cerco un saggio, un certo Barsip. Mi hanno detto che bazzica spesso da queste parti. Lo conosci?» La bocca di Horla si piega in una piccola smorfia perplessa. «Ah! Barsip. Sì, sì, ho già sentito questo nome, ma non so chi sia o dove abiti. Chiedi ad Amalrik, quello del tiro con l'arco, laggiù. Ha l'aria di essere un po' tonto ma in realtà conosce tutti. Oppure il cartomante, quello in fondo alla piazza. Non conosco il suo nome, ma anche quello vede passare un sacco di gente. Non saprei che altro consigliarti». Ringrazi il colosso e ti allontani. «Torna quando vuoi per un'altra partita!» grida Horla alle tue spalle. Il solo pensiero ti fa rabbrividire dal disgusto!
Adesso dove dirigi i tuoi passi? Se non lo hai già fatto, puoi andare alla baracca del tiro con l'arco di Amalrik (vai al **369**), al banco del cartomante (vai al **255**) o laggiù, dove si sta svolgendo una specie di corsa (vai al **117**).

474

Ti applichi l'unguento sulle bruciature. All'inizio non ti fa alcun effetto, poi d'un tratto il dolore si intensifica strappandoti un grido. Pochi minuti dopo la tremenda sensazione svanisce e le bruciature scompaiono: hai recuperato 5 punti di Vita. Nella casa non c'è nient'altro di interessante, e torni quindi nella piazza. Se vuoi dirigerti verso la casa del granchio, vai al **10**. Se preferisci la casa del serpente, vai al **391**.

475

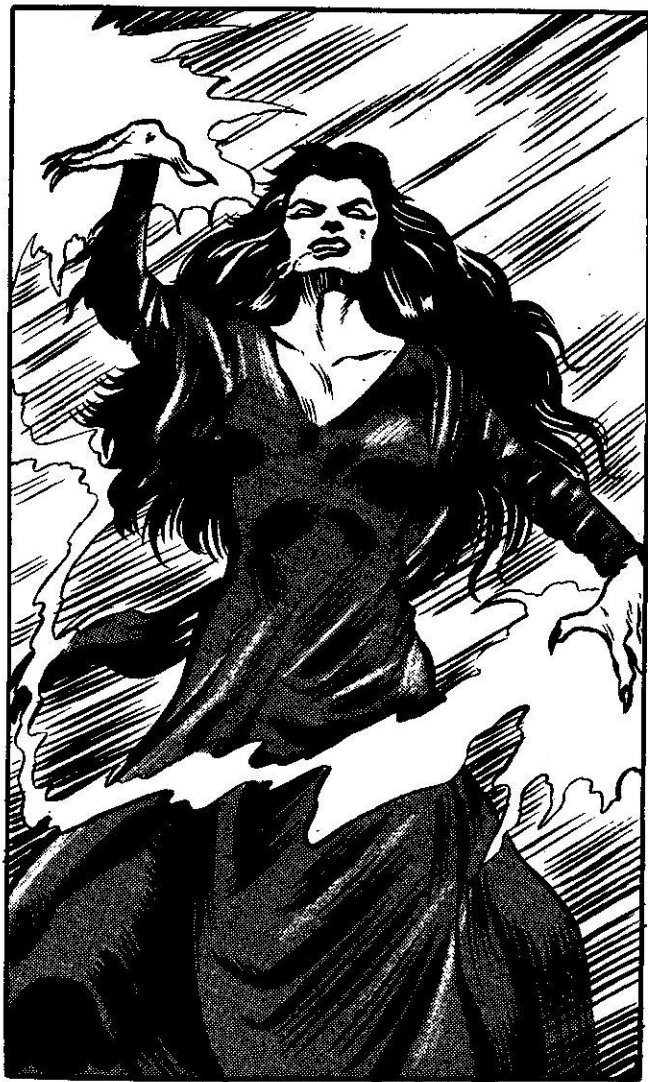
Attraversate insieme buona parte della città, svoltando così tante volte che non saresti in grado di rifare la strada da solo. Finalmente la tua guida si ferma di fronte ad un grande edificio, poi varcate insieme la soglia. All'interno ci sono alcune guardie che vi lasciano passare, e continuano a discutere fra loro di una piazza dove troneggia una gargolla, dove qualcosa o qualcuno è ben sorvegliato; ma il resto della conversazione ti sfugge. L'edificio è molto ben protetto: in tutte le stanze ci sono diverse guardie. Finalmente arrivate in uno studiolo occupato da un vecchio. Ti avvicini e lo saluti rispettosamente, ma l'uomo scoppia a ridere: «Non hai ancora capito che noi siamo i nemici giurati di Mahal? Non raggiungerai mai la Città Rossa, perché finirai in pasto ai coccodrilli».
Ti getti su di lui, ma prima di averlo toccato qualcuno ti sferra una potente botta in testa che ti fa perdere i sensi. Vai al **128**.

476

Ti rassegni a farti trascinare dalla folla, sperando che si presenti una buona occasione per trarsi d'impiccio; ma la coda avanza inesorabile verso la grande porta del tempio di Ishtar. Sacerdotesse seminude invitano sorridendo gli uomini della processione. Ben presto sarà il tuo turno: l'uomo davanti a te ha appena varcato la soglia del tempio! Cedi ad un impulso improvviso e cadi a terra simulando uno svenimento. Dopo un istante di imbarazzo, e vedendo che non hai nessuna intenzione di riprendere conoscenza, gli uomini in coda alle tue spalle ti afferrano per mani e piedi e ti trascinano al riparo di un muro prendendosi gioco di te. «È davvero una femminuccia! Solo un idiota o una mammoletta si perderebbe l'occasione di partecipare al rito di Ishtar!» «Ma no» replica un altro, «non vedi che è ubriaco fradicio? Ha bevuto come una spugna per farsi coraggio... Forza, amico. Le giovani vergini ci aspettano!» sghignazza l'uomo. Resti là, apparentemente incosciente, finché il grosso della folla è entrato, poi ti rialzi e sgattaioli via il più lontano possibile da questo covo di dannati infedeli! Vai al **444**.

477

Non ti sembra ancora arrivato il momento di accettare le offerte dei babilonesi: finora non ti hanno certo fatto una buona impressione, e chissà cosa potrebbe tramare questa ragazza. Meglio proseguire per la tua strada! Attraversi delle vie tranquille, incrociando qualche passante, un portatore d'acqua e un uomo che guida verso il mercato un piccolo gruppo di vitelli ben pasciuti per venderli al miglior offerente. Costeggi l'Eufrate risalendo verso nord, e osservi con piacere il viavai degli scaricatori indaffarati sulle barche cariche di mercanzie che andranno ad arricchire i mercati cittadini. Infine arrivi all'altezza del gigantesco ponte che attraversa il fiume, ma decidi di non attraversarlo perché ti riporterebbe al mercato che hai appena lasciato, e non hai certo voglia di tornarci!
Una folla variopinta percorre nei due sensi il ponte, impressionante costruzione di pietra rinforzata con bande di ferro. Dei grandi edifici di mattoni blu, alti parecchi metri, sorgono poco distante dalle rive: sono banche e uffici di cambio, indispensabili in una città dal commercio così fiorente. Prosegui verso nord passando accanto all'immensa Torre di Babele la cui cima si perde tra le nubi. Il tuo sguardo è attratto da un complesso di maestosi templi sul lato est, ma decidi di non attardarti in questo quartiere e di cercare piuttosto un rifugio: la notte sta calando rapidamente. Vai al **287**.

478

La strega scatena le sue forze su di te, e ti senti stringere da una mano gigantesca. Attorno al tuo corpo si è formata una barriera cilindrica che ti impedisce di fare il minimo gesto; l'aria è attraversata da lampi bluastri e le tue narici si riempiono di un tremendo odore d'ozono: sei imprigionato in un cilindro di freddo! La temperatura scende rapidamente ben al di sotto del punto di glaciazione e senti le tue membra irrigidirsi. Il tuo ultimo pensiero è per Nana-Dirat, poi crolli a terra, inerte, mentre il cilindro svanisce con la stessa rapidità con cui era apparso. Lancia un dado e aggiungi 3 al numero ottenuto: il risultato

478 - La strega scatena contro di te tutta la sua potenza

equivale al numero di punti di Vita che ti è costato l'attacco della strega. Togli anche 2 punti dalla Forza, perché ti senti terribilmente debole. Eppure ancora una volta sei sfuggito alla morte! Raccogli le ultime forze che ti rimangono e impugni la spada, ancora scosso da terribili brividi. Riuscirai a vincere la malefica creatura prima che abbia il tempo di formulare un altro sortilegio? Vai al **368**.

479

Dopo un attimo di esitazione scegli il quartiere più vivace: il suk. Giri a casaccio nel gigantesco labirinto di vicoli, costellati di botteghe che dispongono la merce all'aperto con tale abbondanza da rendere difficile il passaggio. Dopo qualche minuto non saresti più in grado di ritrovare l'uscita, ma la cosa non ti innervosisce affatto: non te ne andrai di qui prima di aver incontrato Mahal, il saggio che stai cercando. Il tuo sguardo scivola da un banco all'altro soffermandosi ad ammirare la varietà delle merci: terracotte, vetri colorati, profumi... ma improvvisamente la tua attenzione viene catturata da un uomo che stringe tra le mani un groviglio di serpenti. Vedendo la tua faccia esterrefatta, il mercante scoppia a ridere: sono serpenti finti; sei di fronte ad un venditore di scherzi e trucchi di ogni tipo. Vuoi avvicinarti al suo banco (vai al **386**) o preferisci proseguire per la tua strada (vai al **46**)?

480

Ti dirigi verso l'edificio di destra e osservi attentamente il lungo scorpione che orna la porta. Sul dorso dell'animale è incisa una fiamma e al centro è fissato un batacchio che rappresenta la zampa di un'aquila che stringe tra gli artigli una palla. Puoi bussare (vai al **454**) o entrare direttamente (vai al **322**).

481

Ti rituffi tra la folla lasciandoti alle spalle la baracca del tiro con l'arco. Dove ti dirigerai adesso? Se non lo hai già fatto, puoi andare verso una baracca dove si gioca una partita a birilli piuttosto rumorosa (vai al **239**), o verso una specie di corsa che si svolge in una baracca in fondo alla strada (vai al **117**), oppure da un cartomante (vai al **255**).

482

Corri a perdifiato, ma capisci ben presto che non riuscirai mai a sbarazzarti di questo fastidioso scarabeo, e accetti l'inevitabile: non ti resta che arrenderti. Vai al **256**.

483

«Togliti di mezzo, ignobile mendicante!» gridi. La fanciulla ha il volto rigato da grossi lacrimoni, e si getta a terra strappandosi i capelli. La sorellina cieca tenta di farla rialzare, ma senza troppo successo. Volti le spalle a questa disgustosa scena, destinata a commuovere i creduloni, e ignorando i singhiozzi che ancora risuonano nelle tue orecchie ti inoltri nel Quartiere dei Giochi. Improvvisamente un uomo dal naso aquilino, con il volto incorniciato da una folta barba, balza fuori da una stradina laterale e ti blocca il passaggio. «Ehilà, straniero! Abbiamo visto quello che hai fatto a nostra sorella, e non ci è piaciuto affatto...» Porti la mano alla spada, ma subito una trentina di pugnali ricurvi brillano nell'oscurità: quella piccola rompiscatole fa parte di una grande famiglia! Non puoi gettarti allo sbaraglio quando la tua meta è così vicina... «Se vuoi raggiungere sano e salvo la Porta di Sin dovrai sborsare 5 pezzi d'oro, straniero. Obbedisci, o la pagherai cara!» Eccoti obbligato a cedere a questo odioso ricatto; Babilonia è un vero covo di lestofanti! Inghiotti l'amaro boccone e tiri fuori dalla borsa 5 pezzi d'oro, li getti mugugnando all'uomo che ha parlato e indietreggi facendo attenzione a evitare un attacco alle spalle. Vai al **65**.

484

Non hai più punti di Vita, eppure ti rendi conto con orrore che non sei morto: il suo veleno ti ha paralizzato, e ben presto verrai divorato vivo! La tua avventura finisce qui.

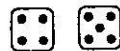
485

Eri così vicino alla meta, e hai fallito: a cosa ti serve essere qui, nella Torre di Babele, forse solo a qualche passo dalla tavoletta che ti rivelerebbe la strada per Shangri-La, se non sai dove cercarla? A quanto pare la tua ricerca finisce qui... a meno che tu non riprenda daccapo l'avventura tornando all'**1**!

486

Per una volta soffochi il tuo spirito cavalleresco e decidi di non immischiarti in una faccenda che non ti riguarda. Ormai le tue disavventure a Babilonia ti fanno sospettare una trappola in ogni angolo, e il tuo istinto ti suggerisce che anche questa richiesta d'aiuto è un inganno! Ma prima che tu abbia il tempo di allontanarti una terribile sensazione si impadronisce di te! Qualcosa, o qualcuno, sta tentando di esercitare un controllo sulla tua mente! Ti concentri intensamente e ingaggi una terribile lotta contro la strana forza che vorrebbe dominarti. Lancia due dadi: se fai 10 o più, vai al **426**, altrimenti vai al **115**.

487

Non hai fatto i conti con la resistenza di questo temibile avversario, rotto a tutte le astuzie in questi duelli! Si è finto gravemente ferito per ispirarti pietà, e mentre ti chini sulla fanciulla per versarle un po' di vino tra le

489 - *Lo strano cartomante ti guarda divertito*

labbra Alshaya il Nero ti lancia il pugnale nella schiena. La daga ti si pianta tra le scapole, e dopo una rapida piroetta cadi sulla schiena affondando la lama fino al cuore. La vita sfugge rapidamente dal tuo corpo, ma prima che i tuoi occhi si chiudano vedi attraverso un velo quell'infame strappare i vestiti a Nana-Dirat ancora incosciente, e gettarsi su di lei per farle subire le più terribili sevizie! Hai pagato con la vita il tuo eccesso di generosità, e non raggiungerai mai la tua meta, Shangri-La.

488

Le tende ti insospettiscono un po': meglio ispezionarle tutte prima di prendere una decisione. Fai il giro della stanza sollevandole ad una ad una, ma dietro non c'è che il muro, o il soffitto, e qualche ragnetto che fugge via precipitosamente. Blocchi la porta con la tua bisaccia e ti stendi a terra, deliziato all'idea di poterti finalmente concedere qualche ora di sonno. Scivoli ben presto in un delizioso oblio, visitato da dolci sogni: stai inseguendo un cervo attraverso la foresta. La tua partita di caccia viene bruscamente interrotta dalla cortina del soffitto che ti crolla addosso. Tenti di liberarti, ma capisci subito che c'è qualcosa di strano: la cortina è calda, respira e tenta di strangolarti. È viva! Agitandoti a più non posso riesci a sguainare la spada.

Cortina diabolica	Forza 14	Vita 10

Se non riesci a liberarti in tre turni, vai al **384**. Se vinci in tre assalti o meno, vai al **416**. Se vuoi usare l'Occhio Magico, vai al **472**.

489

Ti chini verso il cartomante, conscio dei suoi reali poteri. Ti fa un cenno per ricordarti che devi parlare nella conchiglia uguale alla sua. «Tra tutti quelli che ho incontrato

in questo quartiere» inizi, «tu mi sembri il più saggio, cartomante. Puoi aiutarmi? Se i miei passi mi hanno condotto fin qui, suppongo che non sia stato il caso la mia unica guida. Ascolta: cerco un saggio chiamato Barsip. Dicono che apprezzi il gioco. Hai già visto quest'uomo? Sai dove si trova?» Trattieni il fiato rimettendo tutte le tue speranze nelle mani di quest'uomo strano.
Dopo un attimo di riflessione, con un sorrisino di complicità agli angoli della bocca, il cartomante si decide a parlare. «Conosco Barsip, e ti dirò dove puoi trovarlo; aspetta però le prime ore della notte, così sarai sicuro di prenderlo al laccio. Alla Porta di Sin devi girare ad est, prendendo la strada sulla destra e percorrendola fino in fondo. Sbucherai nella piazza dove sorge la dimora del saggio, al confine del Quartiere dei Giochi». Finalmente le informazioni che cercavi! Vorresti ringraziare il cartomante, ma l'uomo solleva una mano per calmare il tuo entusiasmo. «Barsip deve difendersi dalle insidie di Babilonia, viaggiatore. Prima di entrare nella sua casa farai la conoscenza del guardiano del luogo, un essere veramente orribile. Se lo vedi, digli soltanto: 'Buona sera!' e ti lascerà passare senza problemi...» A quanto pare la tua aria esterrefatta piace molto al cartomante, che scoppia in un'allegra risata. Vorresti chiedergli qualche altro particolare, ma continua a ridere fino alle lacrime. Non riesci a capire il motivo di tanta ilarità, e questo ti inquieta un bel po'! Balbetti qualche parola di ringraziamento e ti lasci alle spalle il cartomante dallo strano senso dell'umorismo. Vai al **200**.

490

Giri a sinistra, sperando che questa moltitudine di gallerie conduca da qualche parte. Sei da così tanto tempo in queste fogne che l'uscita ti coglie di sorpresa; sopra la tua testa c'è un tombino, e contrariamente agli altri è a portata di mano. Tenti di farlo scivolare di lato, ma resiste; sembra quasi che qualcuno ci stia appoggiando un piede. Inarchi la schiena e spingi con tutte le tue forze: il tombino si solleva di qualche centimetro e qualcosa cade. Finalmente non oppone più resistenza, ma una voce debole risuona nell'aria: «Aiuto!» Vuoi issarti all'aperto e vedere cosa succede (vai al **351**), o preferisci fare rapidamente ritorno al bivio e imboccare l'altro corridoio (vai al **423**)?

491

Il combattimento ha fatto rumore, e gli altri guerrieri non tarderanno ad accorrere. La sola via d'uscita visibile è la finestra, sfortunatamente troppo alta. Nel corridoio risuonano numerosi passi, e devi escogitare qualcosa alla svelta! Rapido come il fulmine sbarri la porta, poi spingi il tavolo contro il muro. Manca ancora un metro alla finestra, ma risolvi la cosa appoggiando uno sgabello sul tavolo e arrampicandoti velocemente proprio mentre bussano alla porta. Non avendo ottenuto risposta, i guerrieri sfondano la porta nello stesso istante in cui ti getti dalla finestra. Il mendicante che stava dormendo lì sotto attutisce un po' la caduta. Non hai il tempo di scusarti: il tuo vantaggio è ridotto, e devi sfruttarlo al massimo. Corri via nei vicoli sperando di seminare gli inseguitori, e dopo una buona mezz'ora di corsa ritrovi la strada principale. Finalmente puoi riprendere fiato e proseguire a passo normale: nessuno ti insegue. Vai al **425**.

492

Spingi lentamente, e la porta non offre alcuna resistenza. Chiami a gran voce, ma nessuno risponde e varchi la soglia: un colpo potentissimo si abbatte sul tuo cranio. L'elmo ti salva la vita, ma scivoli a terra svenuto. Lancia

due dadi: se fai 9 o meno, vai al **498**. Se fai 10 o più, vai al **330**.

493

È un buon momento per usare un sortilegio di divinazione, ma in che forma ti arriverà la risposta? Leggi la pergamena e chiedi: «Dove posso trovare Kantum il saggio, in questo giardino?» Un secondo dopo ricevi una risposta sorprendente: «Da nessuna parte. Non è qui, ma nei giardini pensili del palazzo» rimbomba una voce nel tuo cranio. Angosciato, comprendi che non hai ancora raggiunto la tua destinazione: sei capitato nel giardino sbagliato! Se avessi chiesto dove ti trovavi avresti avuto un'informazione più utile, ma anche questa ti aiuterà un po' per le tue decisioni future. Ora devi lasciare questo giardino (vai al **3**).

494

Gli medichi le ferite, dandogli un po' di sollievo, e lo accompagni a casa aiutandolo a reggersi in piedi. La sua casa è sontuosa: deve essere un vero piacere vivere qui. L'uomo ti invita ad entrare, e cenate insieme (riguadagni 2 punti di Vita). Il tuo ospite ha l'aria di sentirsi decisamente meglio, e il tempo trascorre in piacevoli chiacchierate. «Dopo essere stato soldato per lunghi anni» ti racconta l'uomo, «sono venuto a vivere qui. Ora faccio il mercante di canzoni, ma la mia spada mi permette ancora di evitare parecchi problemi». Parli a tua volta, ma ti guardi bene dal menzionare la tua ricerca. Appena nomini Mahal, l'uomo si fa attento: ha sentito spesso parlare di lui, ma non lo ha mai incontrato di persona. «Ma so che questo Mahal vive nel cuore della Città Rossa, in una casa che si affaccia su una piazza dove troneggia la statua di una gargolla. La Città Rossa è a sud di questo quartiere, e non riusciresti a raggiungerla entro stasera» conclude l'uomo offrendoti ospitalità per la notte. Accetti ben volentieri e vi ritirate subito nelle vostre stanze. Vai al **59**.

495

Il comportamento di questo essere grottesco ti fa subodorare un tranello. Le parole enigmatiche del cartomante fanno capolino nella tua mente: ti aveva consigliato di dire «Buona sera» al primo mostro che avresti incontrato, e poi si era messo a ridere! Tutto ciò puzza troppo di trappola, ma la tua leggendaria astuzia non ti permetterà di caderci così facilmente.
I tuoi assalti raddoppiano di vigore, lasciando ben poca scelta al mostro: deve difendersi o sarà trapassato dalla tua lama!

Homunculus	Forza 12	Vita 14

Se vinci, vai al **154**.

496

Le due guardie non sono per nulla interessate alle tue scuse, e d'altronde tu non hai nessuna voglia di fargliele! Hanno l'aria di essere dei novellini: dovresti spuntarla senza troppi problemi.

Prima guardia	Forza 10	Vita 12
Seconda guardia	Forza 11	Vita 11

Se esci vincitore, vai al **366**.

497

Il tuo corpo è ridotto ad un'unica piaga purulenta, e la metà inferiore è completamente calcinata. Per tua fortuna svieni, e l'incoscienza ti risparmia un atroce dolore. Riprendi conoscenza molto più tardi, al limite della Città Rossa, in un piccolo carretto. Il mangiatore di fuoco verrà ogni tanto a raccogliere le monetine che si accumulano nella piccola ciotola davanti a te... La tua avventura sembra proprio finita, a meno che tu non voglia tentare di raggiungere Shangri-La in queste condizioni...

498

L'uomo che ti ha stordito fruga metodicamente i tuoi abiti; poi ti dà il colpo di grazia e getta il tuo corpo in un pozzo. Non vedrai mai Shangri-La: la tua ricerca si interrompe qui.

499

Un vago presentimento ti trattiene dal varcare la soglia di questa stanza. Ti restano solo due porte: quella di destra e quella in fondo. Se scegli la porta di destra, vai al **133**; se invece preferisci quella in fondo, vai al **48**, a meno che tu non cambi idea e lasci subito questo edificio tornando in strada: in questo caso vai al **95**.

500

Il mostro alato si dissolve in una nube di fumo azzurrino. Asciughi la lama della tua spada e ti passi una mano sulla fronte, spossato. Spossato ma vincitore! Nonostante tutti i pericoli, hai svelato i misteri di Babilonia. Scendendo i gradini della Torre di Babele non puoi fare a meno di pensare che, per te, la strada dell'avventura è ancora lunga!

I SEGRETI DI BABILONIA

4

misteri d'oriente

Il Prete Gianni, un personaggio tra storia e leggenda, lanciato in una folle avventura verso la mitica Shangri-La, fonte della vita e della felicità eterna, costruita con la materia di cui son fatti i sogni.

In questo libro il protagonista sei tu.
Babilonia, «la città blu» vicina alla dimora degli dei, luogo di intrighi, di perdizione, di enormi ricchezze e spaventosa miseria, dove una folla variopinta si agita senza sosta tra le vie e i mercati, Babilonia, culla della civiltà e ricovero di ogni vizio, nasconde tra le sue mura un'indicazione preziosa: devi entrare nella biblioteca della Torre di Babele . . .

In questo libro il protagonista sei tu.
Scopri i Misteri d'Oriente . . .

copertina illustrata da Jacques Terpant

ISBN 88-7068-224-2

70682242

L. 10.000 iva inc.